

Nº 51
4,95 €
Junio 2004
NORMA Editorial
9 771576 222004 51
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
ESCANEO REALIZADO POR
@ FAFNIR98
HARRY POTTER y todos los materiales relacionados son marcas y tienen derechos de copia © Warner Bros. Entertainment Inc. Reservados todos los derechos: Derechos de publicación de Harry Potter © J.K. Rowling.
¡VUELVE TU MAGO FAVORITO!
Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
Estrenos de DVD...
SHREK 3D
EDICIÓN ESPECIAL
SHIN CHAN
operación rescate

BRATZ

Colección Safari Urbano

BANDAI

¡ Descubre lo que se lleva esta temporada !

BRATZ Electrónicos Bratz

CD Portátil Bratz

Teléfono Labios Bratz

Cámara de fotos Bratz

Bratz Stylin Dance

¡ Un excitante juego de baile !

¡ Recorre el mundo con estilo !



¡DIBUS! Nº51
Junio 2004

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Carles M. Miralles, Mary Molina, Eduardo Quindós y Óscar Valiente.

Jefe de maquetación: Manu Ansemil.

Maquetación: Alberto Basanta.

Colaboradores: Darío Adanti, Manu Ansemil, Andrés Barzi, Estudio Caníbal, Athos y EnriqueCarlos, Eulàlia Dolz, Sam G.C., Àlex López, Tomàs Pardo, Francis Portela, David Ramírez, Alfons Moliné, Daniel Torres, Núria Teuler, Estudio Fénix, Paula&Crego, Nintendo Acción, Abraham Tramplán y María Luisa Molina.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director general: Óscar Valiente.

Director financiero: Vicente Campos.

Edición: Eva Alonso, Carles M. Miralles, Mary Molina y Jordi Vall.

Redacción: Fabián López.

Marketing: Eduardo Quindós.

Derechos internacionales: Leticia González y Pamela Santacroce.

Representación de autores: Jesusa Iglesias.

Producción: Flor Castellanos y Marià Martí.

Diseño Gráfico: Xavier Andinyac, Manu Ansemil, Alberto Basanta, Vanessa M. Bayó, Joan Moreno, Verónica Pérez, Leo Pérez y Héctor Tomás.

Contabilidad: Raúl Coll y Rosa García.

Distribución: Xavi Domènech, Sergio Gómez, Rafel Porta, Mª del Mar Rodríguez y [illegible]

Internet: Albert [illegible]

Prensa: Josep [illegible] Biaya.

Redacción
Passeig de Sant Joan 7, Principal. 08010 Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Eduardo Quindós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
Passeig de Sant Joan 7, Principal.

Dibutienda, suscripciones y números atrasados:
Tel.: 902 120 144

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control



www.NormaEditorial.com

BIENVENIDO

Y después del 50, el 51... Nuestro ejemplar de junio viene cargadito de novedades, secciones y concursos. Para empezar, **HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN** ya está en la cartelera. ¡No te pierdas ni una línea de nuestro reportaje! Seguimos con dos secciones nuevas: Dibutaller, que te invita a realizar manualidades, y Taller de escritura, donde te convertirás en un gran guionista. Descubre página a página todas las sorpresas que te hemos preparado en este número de **¡DIBUS!**, dibuartista.

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Pág. 16

Harry vuelve a Hogwarts por tercer año consecutivo. Oscuros personajes y terribles presagios son sólo el aperitivo para la película más esperada de la saga.

TALLER DE ESCRITURA

¡NUEVA SECCIÓN!

Aprende los trucos que necesitas para escribir tus propios cómics y conviértete en un dibuguionista excepcional.

Pág. 20

CONCURSO DE FOTOGRAFÍA

¡Envíanos tu mejores fotos digitales! Atrévete y disfraza a tu mascota de tu personaje preferido.

¡¡Esperamos tus fotos, dibucolega!!

Pág. 70

CONCURSO EL CÓMIC DEL LECTOR

No te preocupes si no has visto en esta página el Concurso La tira cómica porque ahora tienes la posibilidad de enviarnos también tus cómics...

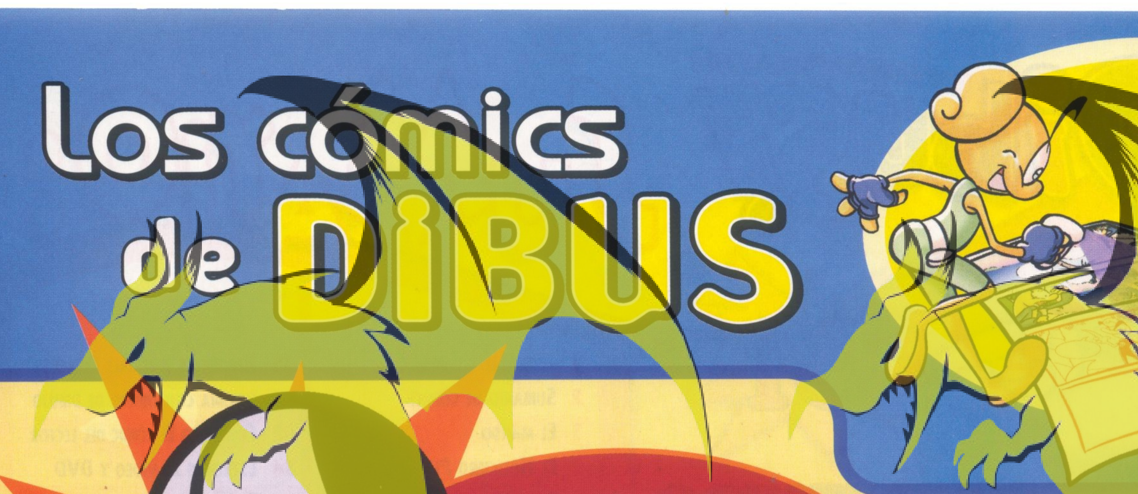
¿A qué esperas? ¡Corre al tablero de dibujo!

Pág. 52



CONCURSO EL CÓMIC DEL LECTOR
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona.

Los cómics de DIBUS

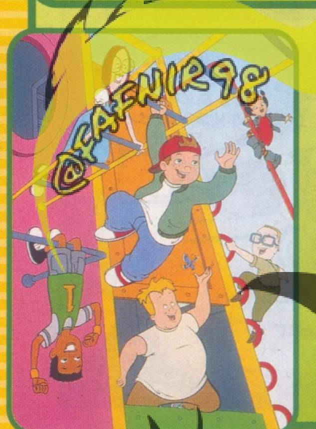



LA PANDILLA DE DIBU
Guión y dibujo: Àlex López
DA LA CARA, BORRÓN. SÉ QUE ESTÁS POR AQUÍ.
FU-MANCHA HA CAÍDO. SI NO QUIERES SEGUIR SUS PASOS, RÍNDETE AHORA.
¿RENDIRME CUANDO TENGO LA VICTORIA EN MIS MANOS?
¡AAGH! ¡MALDITO TRAMPOSO!
¡CUALQUIER ESTRATEGIA ES BUENA PARA VENCER AL GRAN DIBU!
¡BASTA YA DE ARTIMAÑAS, BORRÓN! ¡LUCHA CONMIGO CARA A CARA!
¡GRRR! QUÉ PESADO.
VAYA, MIRA A QUIÉN TENEMOS AQUÍ... AHORA JUGAREMOS A MI MANERA.
JE, JE, JE.
¡¡VEN AQUÍ!! ¡NO HUYAS COBARDE!
NO HUYO, DIBU. SÓLO TE DEMUESTRO LO QUE YA SABES...
NOTA DE DIBUPORTALES DE BORRÓN: MATRÍCULA DE HONOR. NOTA DE DIBUPORTALES DE DIBU: APROBADO.
¿SEGURO QUE QUIERES SEGUIR CON ESTO?
POR SUPUESTO, PERO DEJA DE JUGAR AL ESCONDITE Y QUE EMPIECE DE UNA VEZ EL DUELO DE DIBUPORTALES. ¡GRRR!
@FAFNIR98



Dos nuevas series entran en escena en el panorama de las cadenas en abierto: UFO Baby y El Príncipe Mackaroo. Descubre a sus entrañables protagonistas y... ¡dale al mando!

ZON@ DISNEY



Este programa invita a los especialistas, los verdaderos protagonistas, a participar en divertidas actividades y concursos y cómo no, a ver series tan emocionantes como House of Mouse, Pepper Ann, Tarzán y La banda del patio.

▸ **Emisión:** fines de semana, de 9.10 a 11.10.

UFO BABY

Los padres de **Miyu** la dejan en casa de su tío a causa de su trabajo, pero a ella no parece gustarle demasiado ese cambio. Muy pronto, algo increíble cambiará su vida y la de **Kanata**. ¡Un bebé extraterrestre acaba de aparecer y no saben qué hacer con él!



▸ **Emisión:** fines de semana, dentro de **Max Clan**, de 8.15 a 11.00.

MEGATRIX

Pasa una mañana de lo más entretenida con las impactantes series que presentan **Andrés, Natalia y Enric:**



- Oliver Twist
- Gnomos
- Yu-Gi-Oh!
- Jimmy Neutrón
- Futurama
- Malcolm in the Middle

▸ **Emisión:** fines de semana de 7.15 a 11.30.

EL PRÍNCIPE MACKAROO

Un curioso príncipe del s. XI encuentra un cetro mágico que le lleva a nuestros días. ¡Y aunque no entiende nada de nada, se lo pasa pipa! Pronto conoce a **Cosmo**, un niño de diez años con el que traba amistad, hasta tal punto que sus padres invitan a **Mackaroo** a quedarse una temporadita en su casa.

▸ **Emisión:** fines de semana, dentro de **Max Clan**, de [illegible].

LOS LUNNIS

Las mañanas son más divertidas en compañía de **Lublu, Álex** y **Lucrecia**. Pásatelo en grande con las series de dibus de su programa:

- La pajarería de Transilvania
- Los jóvenes Kangoo
- Arthur
- Fimbles

▸ **Emisión:** de lunes a viernes, de 7.30 a 9.00.

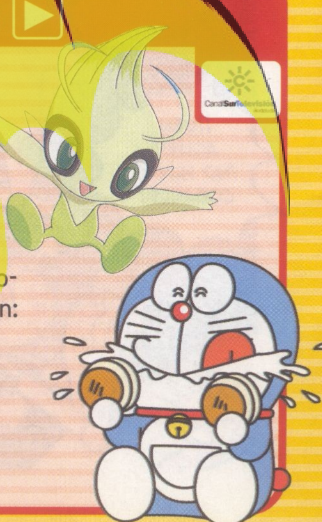


AUTONÓMICAS ▶

LA BANDA

Javi, María, Felipe y **Tuti** presentan el motón de actividades de este programa: teatro, entrevistas, magia, cuentos, coreografías y series de animación: [illegible], Pokémon, Doraemon y Howdi Gaudi.

▸ **Emisión:** fines de semana, de 8.00 a 13.00.





DIGITALES

MARATÓN SHIN CHAN

CARTOON NETWORK

Para celebrar el estreno en la gran pantalla de la segunda peli de **Shin chan**, titulada **OPERACIÓN RESCATE**, el canal digital ofrece una estupenda maratón con los mejores capítulos protagonizados por el chaval más gamberrete de Kasukabe: **Shinnosuke Nohara**.

►**Emisión:** del viernes 25 al domingo 27 a partir de las 13.30.

INSPECTOR GADGET II

DISNEY CHANNEL

El malvado doctor **Garra** ha escapado de la prisión, y el departamento de policía de "la ciudad más tranquila del mundo", **Riverton**, utilizará todos sus recursos para atraparlo, entre ellos a nuestro querido **Gadget**.
El inspector más despistado del mundo cuenta ahora con una oponente femenina, una cyborg que es el ojo derecho del jefe **Quimby**.

►**Emisión:** sábado 26 a las 21.00.

¡FELIZ CUMPLEAÑOS, DONALD!

TOON DISNEY

El simpático **Donald** cumple la friolera de 75 años. ¡Y sigue tan fresco como el primer día! Este canal lo celebra con un especial de una hora donde se da un repaso a las mejores apariciones del pato más querido de la casa en **HOUSE OF MOUSE**.

►**Emisión:** miércoles 9 a las 20.05.

LOS FIMBLES

playhouse Disney

Los peques de la casa estarán encantados con los **Fimbles**, unos seres que viven en un valle mágico y que poseen una gran habilidad para encontrar cosas. **Fimbo**, **Florrie** y **Baby Pom** se lo pasan pipa buscando y encontrando toda clase de objetos junto con sus amigos **Bessie**, **Ribble**, **Roly Mo** y **Rockit**.

►**¡Estreno!:** lunes 21 de Mayo, a las 8.45 y 16.15.

MARATÓN PADRINOS MÁGICOS

NICKELODEON

La sesión de maratones veraniegos de **Nickelodeon** empieza con **Tom**, **Wanda** y **Timmy**, los protas de **LOS PADRINOS MÁGICOS**. **Timmy** es un chico bajito y con muy mala suerte que no aguanta a su canguro, **Vicky**. Pero cuando **Tom** y **Wanda**, sus "hados madrinos", dan con él, su suerte cambia al cien por cien... ¡porque puede pedir un montón de deseos!

►**Emisión:** sábado 19 y domingo 20 a partir de las 10.15.



EL NOTICIERO PLANET

Las noticias más frescas de la redacción de dibus — núm. 5

VIDEOJUEGOS

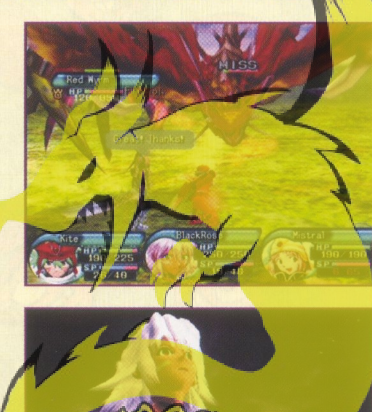
THE INCREDIBLES

Una superfamilia de héroes tiene que esconder su personalidad bajo una apariencia corriente. Pero cuando llegan los problemas y los supervillanos, se convierten en... ¡**Los Increíbles**! La peli, que se estrena en noviembre, ya tiene videojuego, y éste llegará un poco antes del estreno en la gran pantalla de esta producción de Pixar y Disney. Aquí tienes una pantalla, para ir abriendo boca.



HACK MUTATION –LA SEGUNDA AVENTURA–

Si el mundo virtual de **HACK INFECTION** te impresionó... prepárate, porque aterriza la segunda entrega de este impactante juego para PS2 a mediados de junio. Lleva el sello de Atari y los diseños del genial **Yoshiyuki Sadamoto**, al que ya conocéis por el cómic y la animación de **NEOGÉNESIS EVANGELION**.



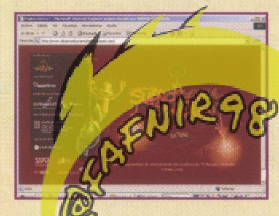
ESTRENOS/PELIS



HARRY POTTER CAMBIA DE FECHA

Apuntad bien, dibucolegas, la peli se estrenará el 18 de junio y no el 25 como se había anunciado. Esperamos que no haya más cambios... aunque mirándolo por el lado bueno, ¡veréis la peli una semana antes!

EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE SAN JUAN



Según dicen las leyendas, los humanos podemos entrar una vez al año en el mundo de las hadas, donde todo es posible. **Elena** no cree en los sueños, pero está dispuesta a todo para lograr que su padre, el duque **Teseo**, se cure. Por eso va en busca de la reina **Titania** del país de las hadas. Podrás ver esta peli en 3D, realizada en nuestro país, en el verano de 2005, por supuesto en el día de San Juan: el 24 de junio. Si quieres saber más, visita la web de Dygra: **www.dygrafilms.es**.

ZAFARRANCHO EN EL RANCHO

Ésta es la próxima película de Disney, dibucolegas. Se estrenará el 27 de agosto y promete acción y mucho, mucho humor. Los protagonistas son tres vacas valientes y un caballo karateka que deciden darlo todo por defender su hogar de las zarpas de un avaricioso proscrito que quiere apoderarse de su vaquería.

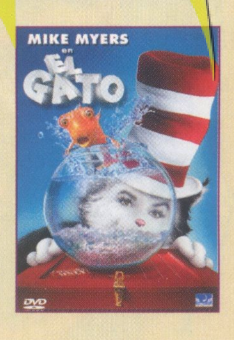




DVD

EL GATO GARABATO

Lleva un sombrero de copa rojo y blanco y luce bigotes y un enorme lazo rojo en el cuello. El Gato llega en un DVD tan cargado de extras como trucos guarda en su chistera. Reportajes, juegos, bailes, música, escenas inéditas, tomas falsas... Descubre al gato más extravagante en este DVD y también a su creador, el **Dr. Seuss**.



Televisión

MÁS CAPÍTULOS DE MAGICAL DOREMI

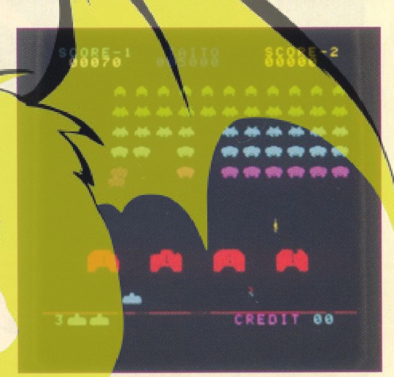
Doremi y sus amigas ya dominan un poco más sus conjuros y están dispuestas a arrasar en la pequeña pantalla con una nueva tanda de capítulos. Ya puedes ver la segunda temporada de MAGICAL DOREMI de lunes a viernes en Canal Sur a las 8.30 y en TV3 a las 18.00.



Cumpleaños

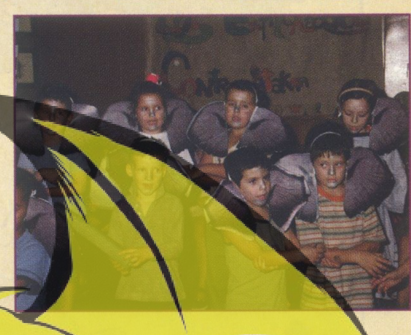
SPACE INVADERS CUMPLE 25 AÑOS

Vuelve el arcade más famoso de todos los tiempos con una versión para PS2 y otra para PC que encantará a todos los fans de los "matamarcianos": SPACE INVADERS ANNIVERSARY. SPACE INVADERS cumple 25 añitos, y la compañía que lo creó, Taito, ¡50!



VERANO EN EL MUSEO DE CIENCIAS

Si te apetecen unas vacaciones divertidas con un toque de culturilla, el Museo de Verano te encantará. Durante los meses de julio y agosto, el Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid organiza un montón de talleres científicos: La ciencia de la magia, Con los pies en la Tierra, Dinomanías, Este cuerpo es una máquina, Menudo pájaro... ¡hay para todos los gustos!



Instrucciones de uso

TRANSFER SPIDER-MAN 2

¡CONSIGUE TU CAMISETA ARÁCNIDA!

¡Menuda camiseta vas a tener si pides a tus padres que te planchen en una camiseta el *transfer* que has encontrado este mes junto con tu revista preferida! Sí, sí, el de SPIDER-MAN 2.



¡Importante! Pide a tu padre o a tu madre que siga estas instrucciones para conseguir tu camiseta arácnida.

1. Colocar el *transfer* sobre una camiseta lisa, que puede ser blanca o de color.
2. Calentar la plancha a 180º o en posición "algodón".
3. Asegurarse de que la imagen esté boca abajo: la parte de la hoja del *transfer* que queda a la vista tiene que ser la blanca.
4. Planchar el *transfer* sobre la camiseta con movimientos circulares y presionando un poco. ¡Ojo! No pasar de los 15 segundos de exposición de calor.
5. Retirar la plancha y la hoja. Si has seguido estas instrucciones, ¡tu hijo ya puede disfrutar de una increíble camiseta arácnida! Eso sí, déjala enfriar un poco.



Si se siguen estas instrucciones correctamente, el *transfer* se adherirá a la perfección. La revista ¡DIBUS! no se responsabiliza del mal uso del *transfer*.


LOS CÓMICS DE ¡Dibus!
TOM
Daniel Torres
¡OHH!
DANIEL TORRES
8 dibus


EMPEZAR DESDE ZERO...
GAME BOY ADVANCE SP
...ES OTRA HISTORIA
Hay muchas aventuras, pero ninguna como la historia completa de la primera misión de Samus Aran. Busca el camino por las laberínticas cavernas del planeta Zebes y sálvalo de la nueva amenaza que se cierne sobre el universo.
Vuelve el héroe... y eres tú.
METROID ZERO MISSION
Sólo para Game Boy Advance.
GAME BOY ADVANCE
METROID
ZERO MISSION
Nintendo
7+
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
SWORD OF MANA TM © 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. SWORD OF MANA is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. www.nintendo-europe.com
@FAFNIR98



22 Saló Internacional del Còmic de Barcelona

Los días 6 al 9 de mayo fueron una fiesta para los aficionados al cómic y, cómo no ¡Dibus! estuvo allí para estar con todos los dibucolegas que asistieron. ¡Vino hasta el mismísimo Dibu!

El Saló del Còmic de Barcelona se celebra en la Estación de Francia, donde los aficionados del cómic coinciden con los viajeros de los trenes.

¿Habéis visto qué *stand* tan alucinante? Éste fue el punto de encuentro donde os conocimos a muchos y donde Dibu hizo su aparición estelar, acompañado de estas chicas tan simpáticas. Además, ¡tuvimos suerte y logramos despistar a Borrón! Los dibucolegas participaron en un concurso de dibujo rápido en el que tenían que dibujar a nuestra mascota. Con el modelo delante, ¿qué podía salir mal?

Y aquí está el *stand* de Norma Editorial: los comiqueros alucinaron con todas las novedades que había.

EXPOSICIONES

Como siempre, hubo muchas por ver, con un mogollón de originales de los que se aprende muchísimo de los profesionales del cómic. Destacamos la de Los Reyes Elfos de Víctor Santos, realmente impresionante.

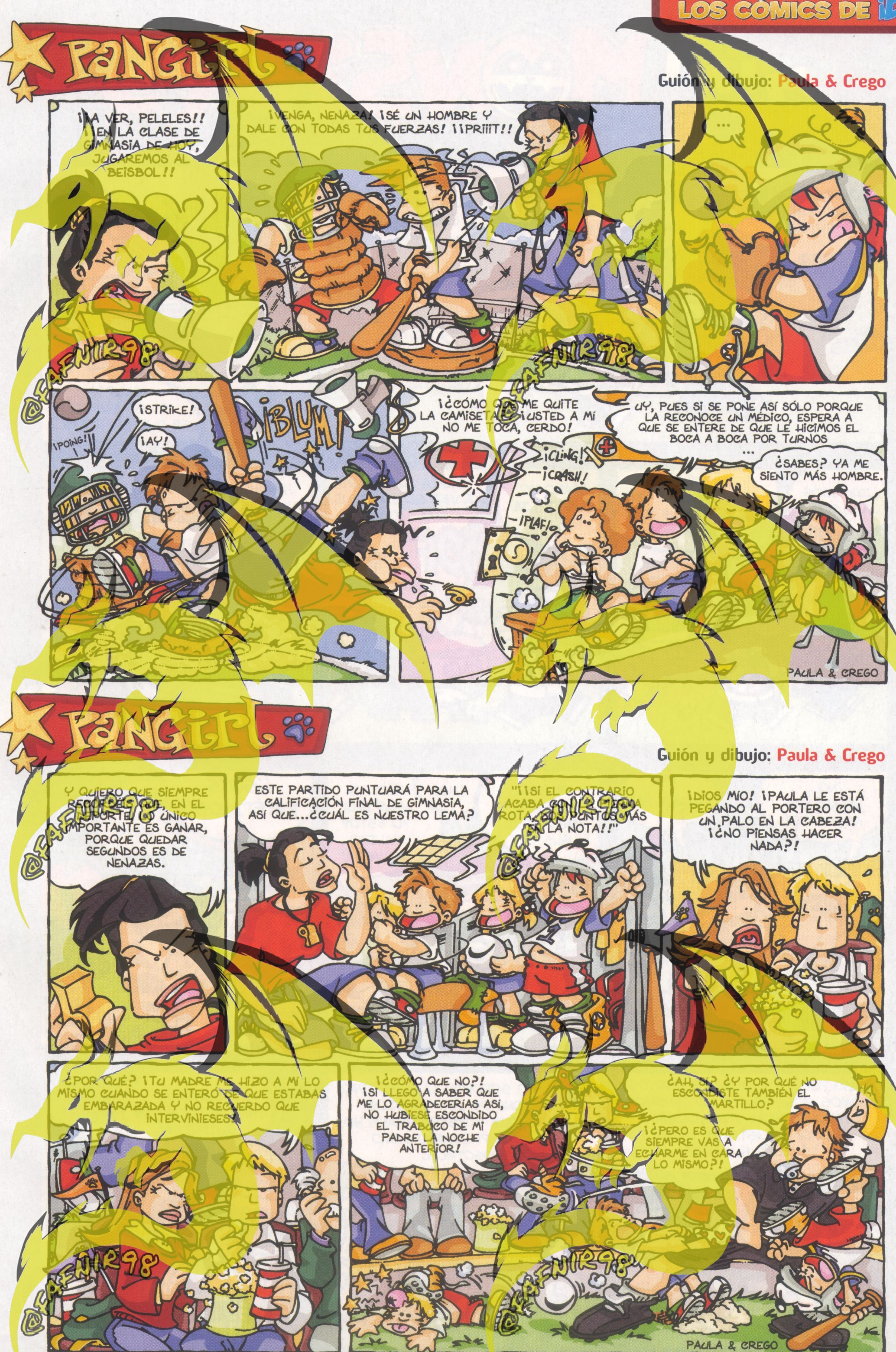
Los amables dependientes de los *stands* ofrecían postales y muchos más regalitos a todos los que pasaban por ahí... ¡Y fijaos en el montón de cómics que los rodea!

Nuestro Dibu se despide aquí del Saló y de los dibucolegas que nos visiteis a ver. ¡Os esperamos en el Salón del Manga!



DiBU CONCURSO
Los Rugrats
Vacaciones Salvajes
¿Qué podría pasar si los Rugrats se encontraran con los Thornberrys es una isla desierta? Pues posiblemente que Spike hablaría o que Nigel creería que tiene 3 años. ¿No nos crees? Pues participa en el concurso y lo podrás comprobar tú mismo.
WIDESCREEN COLLECTION
Rugrats Vacaciones Salvajes
Sorteamos:
5 packs de:
DVD de la película
"Rugrats: Vacaciones salvajes"
+ tabla hinchable de los Rugrats.
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a tus dos personajes preferidos de la película en la playa.
A VIACOM COMPANY
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso Rugrats
Revista ¡Dibus!
Passeig de
Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de junio!
Dibuconcurso Rugrats
Dibuja a tus dos personajes preferidos de la película en la playa.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué cómic de ¡Dibus! es tu preferido?


Dibuja al personaje invitado en...
PANGIRL
por Paula & Crego
AHINARA TEFUER, LA PROFESORA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE PANGIRL
HISTORIA
Ahinara Tefuer es la profesora de Educación Física del colegio de Pangirl, y es muy dura y exigente. No tiene compasión con nadie y jamás se ríe. A pesar del esfuerzo de sus alumnos, ella les suspende sin piedad. Hemos elegido a este personaje porque nos pareció que alguien bruto y desquiciado como la profesora de gimnasia encajaba a la perfección en el universo de Pangirl.
Adán Robles Fernández
(12 años, Gijón)
¡FELICIDADES!
APROXIMACIÓN
En un primer momento, a partir de la definición del personaje de Adán y de su dibujo, pensamos que quizás el aspecto de la profesora debía ser exageradamente masculino.
FINAL
Aunque al final decidimos que un aspecto un poco más femenino haría que el personaje encajase mucho mejor con el estilo de la tira.
¡MUY PRONTO RECIBIRÁS UN FABULOSO LOTE DE CÓMICS!
@FAFNIR98


Pangirl
Guión y dibujo: Paula & Crego
¡¡A VER, PELELES!! ¡EN LA CLASE DE GIMNASIA DE HOY, JUGAREMOS AL BÉISBOL!!
¡VENGA, NENAZA! ¡SÉ UN HOMBRE Y DALE CON TODAS TUS FUERZAS! ¡¡PRIIIT!!
...
¡STRIKE!
¡POING!
¡AY!
¡BLUM!
¡¿CÓMO QUE ME QUITE LA CAMISETA?! ¡USTED A MÍ NO ME TOCA, CERDO!
¡CLING!
¡CRASH!
¡PLAF!
UY, PUES SI SE PONE ASÍ SÓLO PORQUE LA RECONOCE UN MÉDICO, ESPERA A QUE SE ENTERE DE QUE LE HICIMOS EL BOCA A BOCA POR TURNOS ...
¿SABES? YA ME SIENTO MÁS HOMBRE.
PAULA & CREGO
Pangirl
Guión y dibujo: Paula & Crego
Y QUIERO QUE SIEMPRE ... EN EL ... ÚNICO IMPORTANTE ES GANAR, PORQUE QUEDAR SEGUNDOS ES DE NENAZAS.
ESTE PARTIDO PUNTUARÁ PARA LA CALIFICACIÓN FINAL DE GIMNASIA, ASÍ QUE... ¿CUÁL ES NUESTRO LEMA?
"¡¡SI EL CONTRARIO ACABA ... ROTA, ... MÁS ... LA NOTA!!"
¡DIOS MÍO! ¡PAULA LE ESTÁ PEGANDO AL PORTERO CON UN PALO EN LA CABEZA! ¿NO PIENSAS HACER NADA?!
¿POR QUÉ? ¡TU MADRE ME HIZO A MÍ LO MISMO CUANDO SE ENTERÓ DE QUE ESTABAS EMBARAZADA Y NO RECUERDO QUE INTERVINIESES!
¡¿CÓMO QUE NO?! ¡SI LLEGO A SABER QUE ME LO AGRADECERÍAS ASÍ, NO HUBIESE ESCONDIDO EL TRABUCO DE MI PADRE LA NOCHE ANTERIOR!
¿AH, SÍ? ¿Y POR QUÉ NO ESCONDISTE TAMBIÉN EL MARTILLO?
¡¿PERO ES QUE SIEMPRE VAS A ECHARME EN CARA LO MISMO?!
PAULA & CREGO


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
¿DÓNDE HABRÁ IDO FRANK CON TANTA PRISA?
¡BAH!
MOM MO MO.
ES VERDAD, ¿Y DÓNDE ESTÁ GUS?
¡GLUPS! SI ME MUEVO, SE D-DESPERTARÁ...
¿JUGAMOS A ALGO?
¡VALE! ¡JUGUEMOS A VER QUIÉN TIENE MÁS JUGUETES!
¡GANO YO, CLARO! ¡JA, JA, JA!
AHORA JUGUEMOS A VER QUIÉN TIENE MÁS MIEDO.
WOOF
¡GRRR!
¡¡AAAH!! ¡UN LOBO!
¡MO MO!
¡SÍ, GANA VÍCTOR OTRA VEZ!
¡NO... NO ME HE ASUSTADO!
¡VENGA YA!
WOOF
TE HAS QUEDADO PÁLIDO DEL SUSTO.
¡MO!
¡SOY UN VAMPIRO, YO ESTOY PÁLIDO SIEMPRE!
¡¡SOIS PATÉTICOS!!
¡AAH!
¡JA! TE HAS VUELTO A ASUSTAR.
¿CÓMO PODÉIS HABLAR DE SUSTOS? ¡SOMOS MONSTRUOS! NO TENEMOS MIEDO DE NADA: ¡PROVOCAMOS MIEDO! ¡ASUSTARSE ES DE DÉBILES HUMANOS!
¡ARGH, NO SOPORTO LA DEBILIDAD! ¡ME PONE DE LOS NERVIOS! ESPERO QUE VUESTRO FRANK NO SEA TAN PRINGADO COMO VOSOTROS.
¡BUAAAH! ¡HENRIETTA NO ME QUIEREEE!


¿FRANK? ¿QUÉ TE PASA?
SNIF, SNIF...
¡VAYA, VAYA, EL JEFE DE VUESTRA BANDA ES UN IDIOTA LLORÓN!
POBRECITO, VAMOS A CONSOLARLO TODOS...
JE, JE ¡SÍ!
¡MMMM!
¡SÁCALES TU TAMBIÉN LA LENGUA, MIENAI, QUE YO NO PUEDO!
¡ZI YA LO EZTOY HACIENDO!
¡MOM MOMOMO!
¡GRRR! ¿NO VAS A HACER NADA, FRANK?
¡SNIF!
MOOOOC
...
¿Y ÉSTE ES EL JEFE DE NUESTRA BANDA? ¡DA PENA, DE LO PATÉTICO QUE ES! TENDRÍAMOS QUE ELEGIR A OTRO LÍDER...
¿ASÍ? ¿A QUIÉN?
PUEEES... ¡A MÍ!
QUÉ SORPRESA.
MOM.
AHORA VERÉIS CÓMO ME DESHAGO DE ÉSOS.
¿EH? ¿QUÉ QUIERES, VON PIJO?
¡LARGO, CHUPA-ÁRBOLES!
¡MMMM!
PSST, DISIMULAD. NOS DEJÁIS EN PAZ Y OS DOY CINCUENTA COBRES. ASÍ TE COMPRAS ALGO PARA COMER, SKIN, QUE ESTÁS EN LOS HUESOS...
¡JA! ¿VEIS? ¡ME TIENEN MIEDO!
¡HALA! UN BILLETE DE CINCUENTA
NUNCA HABÍA TENIDO UNO.
¡VAYA! NO ESTÁ MAL...
¡MOMO!
¡...PERO RETIRA LO DE QUE NUESTRO JEFE DA PENA!
¡QUÉ SUERTE, EN LA ESQUINA DE LA NOTA QUEDA UN POCO DEL VÓMITO DE HENRIETTA!
SLURP
SLURP
...
@FAFNIR98



Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

Estreno: 18 de junio

Al fin la tienes aquí, después de tantas noticias sobre el rodaje, de fotos inéditas y de fotogramas con los nuevos actores ya en sus papeles... La tercera peli de esta saga te sorprenderá, dibucolega.

UN BUEN RECIBIMIENTO

Harry ha escapado de casa de los **Dursley** utilizando la magia y descubre un autobús para magos que le llevará a Londres a tiempo para coger el tren de Hogwarts en el andén 9 y 3/4 en King's Cross. Pero no se quita de la cabeza ese extraño y enorme perro negro que le seguía.

Y seguimos con cosas extrañas... Sabéis que el Ministerio de Magia castiga su uso indebido fuera de los dominios de los magos, ¿no? Pues cuando **Harry** llega en el Autobús Noctámbulo a Londres no le espera ningún castigo, sino el mismísimo Ministro de Magia, **Cornelius Fudge**, con los brazos abiertos, que le invita a pasar la noche en el Caldero Chorreante.

Hermione, Harry y Ron vuelven a la carga en la versión cinematrográfica del tercer libro de la saga, es el más aclamado.

¿QUIÉN ES EL PRISIONERO?

Según **Fudge**, un peligroso criminal que está en las filas del **Señor Tenebroso**, es decir, **Lord Voldemort** (vamos, vamos, sin exagerar, destapaos los oídos). La noticia de la fuga de **Sirius Black** ha alterado la paz del mundo mágico y se cree que va en busca de **Harry**, y no precisamente con buenas intenciones.

LOS DEMENTORES

Proceden de la época oscura del mandato de **Lord Voldemort** y acabaron vigilando a los que habían sido sus aliados en la prisión para magos de Azkaban. Estos seres de pesadilla se alimentan de los temores humanos y absorben la alegría y la esperanza.

Fudge ordena que vigilen también Hogwarts, ya que teme que **Black** llegue hasta la escuela, pero **Dumbledore** se opone a esta decisión debido a la naturaleza vil de tan oscuros guardianes. Y con razón, porque van a darle, literalmente, más de un dolor de cabeza a **Harry**.

Estos misteriosos seres son realmente escalofriantes... ¡Agárrate a la butaca que saltarás del susto, dibucolega!



NUEVOS PROFES

Remus Lupin es el nuevo profesor de Defensa contra las Artes Oscuras y será quien enseñe los mejores hechizos para protegerse a los alumnos de Hogwarts. **Rubeus Hagrid** da la sorpresa estrenándose como profesor de Cuidado de Animales Mágicos; ¡su libro de texto muerde! La última novedad es **Trelawney**, una profetisa extravagante que imparte Adivinación.

Los libreros del callejón Diagon no le tienen mucha simpatía a este libro. ¡No nos extraña!

ALGUNOS HECHIZOS

Expecto Patronus

Hechizo de alto nivel en forma de neblina plateada que se transforma en un animal de confianza o "Patronus" que se alimenta de pensamientos alegres.

Riddikulo

Sirve para neutralizar a los Boggarts, esas criaturas con la capacidad de disfrazarse de los peores miedos de uno.

PERSONAJES EXCLUSIVOS DE LA TERCERA PELI

Remus Lupin

El nuevo profesor de Defensa contra las Artes Oscuras esconde un secreto que sólo **Snape** y **Dumbledore** conocen.

Sirius Black

El prisionero que da nombre a la película ha hecho de la persecución de **Harry Potter** su misión vital.

Trelawney

La profesora de la nueva asignatura de este año, Adivinación, no para de presagiarle desgracias a **Harry**. ¿Acertará o no?

Aunque ya no utiliza gomina, Draco Malfoy sigue igual de impertinente.


ESTRENO:
25 JUNIO
Shinchan
OPERACIÓN RESCATE
El niño más temible y gamberrete de todo Japón vuelve a la gran pantalla con una nueva aventura en la que Shin chan y su familia deben salvar al mundo...
¡¡No se sabe qué es peor, si los malosos o los Nohara!!
Shinnosuke Nohara es un niño aparentemente normal. Pero todos sabemos que bajo esa apariencia inofensiva se esconde alguien muy especial. Tampoco queremos decir que sea malo, sino que... tiene mucha energía, y unas ideas de lo más curiosas que suelen agotar la paciencia de los adultos que hay a su alrededor, que en muchas ocasiones lo consideran más terrible que las plagas de Egipto... ¡¡angelito!!
¿Y DE QUÉ VA?
Misae, Hiroshi y Shin chan se las verán y se las desearán para enfrentarse a la peligrosa organización Pezuña de cerdo, que pretende apoderarse del mundo usando un virus informático de origen orgánico que posee vida propia. Las cosas se les complican cuando una agente especial se infiltra en su organización para robar el CD que contiene el peligroso virus, pero los malvados descubren sus planes e intentan atraparla. Pero cuando capturan a la agente Sexy Girl también raptan (sin querer) a Shin chan y a sus amigos Masao, Bo chan, Nené y Kazama, que forman... ¡el Ejército de Kasukabe! ¡¡Lo que parecía una sencilla misión como deshacerse de unos críos no resulta tan sencillo cuando uno de ellos es Shinnosuke Nohara!!
@FAFNIR98



PAPÁS AL RESCATE

Misae y Hiroshi están dispuestos a todo para recuperar a su retoño, así que se alían con el agente secreto Musculman para rescatar a los niños y detener a los Pezuña de cerdo antes de que sea demasiado tarde. Así empieza una carrera contrarreloj que los lleva a la base secreta de los malvados. Pero cuando el virus, que se hace llamar Cerdito Valiente, empieza a propagarse por el sistema, muchos creen que todo está perdido. Aunque aún queda un arma infalible, alguien aún peor que el propio virus informático... ¡¡Shin chan!!

MUSCULMAN

Es un agente secreto que también lucha contra los Pezuña de cerdo. En el pasado hubo algo entre él y Sexy Girl... Está inspirado en el actor Arnold Schwarzenegger. En la versión japonesa, además, ¡consiguieron que el actor que dobla sus películas también pusiera la voz a Musculman!

SEXY GIRL

Es la mejor agente secreta del SML, una mujer preparada y segura de sí misma que, naturalmente, atrae a todos los hombres de la película... Su misión era robar el CD que contenía el virus.

CERDITO VALIENTE

Los malvados Pezuña de cerdo pretenden utilizarlo para apoderarse del mundo, pero cuando lo ejecutan descubren que tiene inteligencia propia y que se ha dado el nombre de Cerdito Valiente... ¡un virus de lo más cochino!

CURIOSIDADES

- La idea del Cerdito Valiente es de Shin chan, que dibujaba sus cuentos en el libro, bajo el título de Las aventuras del Cerdito Valiente. En Japón se puso a la venta ese libro de cuentos, dibujado, cómo no, por el autor del manga, Yoshito Usui, ¡¡y se convirtió en todo un éxito de ventas!!
- La idea de los productores de esta película era crear un film de acción al más puro estilo de Hollywood.
- Hay un secundario de la película, Izam, que aparece en la segunda parte del film. Es un personaje famoso, el cantante del grupo Shazna, muy popular entre las chicas, porque los cantantes actuaban disfrazados de mujeres. Son los encargados de cantar la canción de cierre de la película. Durante la promoción japonesa de este film, se hizo un pase privado sólo para mujeres al que acudieron los miembros de Shazna, ¡¡y fue todo un éxito!!

Taller de escritura

Por Antoni Guiral

El guionista de cómics, la persona que tiene la idea y la desarrolla, es una figura bastante desconocida en nuestro país. En estos dos artículos de ¡Dibus! descubriremos un poquito más sobre quién es y qué hace. ¿Te apuntas?

Un poco de historia

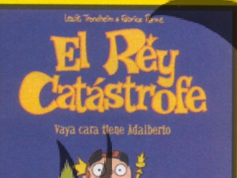
En la prehistoria de los cómics, el guionista era el mismo dibujante. Con el tiempo, los editores y los autores comprendieron que una persona que supiera dibujar no tenía por qué saber escribir (y al revés), y nació la figura del guionista. Los primeros guionistas solían ser los propios editores o escritores de novelas y cuentos, que trasladaban su experiencia de la literatura al cómic.

Pronto surgieron guionistas especializados que, al principio, eran considerados ayudantes de los dibujantes, no se les concedía demasiada importancia y, en ocasiones, ni siquiera podían firmar su obra. Tuvieron que pasar algunos años para que se les reconociera su función, hasta el punto de convertirse en una pieza imprescindible en la cadena de producción de cómics.

Escribir un guión de cómics no es escribir una novela. El guionista ha de saber "ver" la historia en imágenes, porque es la continuidad de esas imágenes lo que conocemos como narración: es decir, la base de todo cómic.

Guionistas famosos

En estos últimos años hemos comprobado cómo el guionista es, en ocasiones, la verdadera estrella de un cómic como en el caso de firmas como **Stan Lee** (Spiderman, X-Men, Hulk...), **Alan Moore** (Watchmen), **Neil Gaiman** (The Sandman), **Lewis Trondheim** (El Rey Catástrofe) o **Jean-Michel Charlier** (Blueberry).





GUIONISTA

DIBUJANTE

EDITOR

VENDEDOR

¡PUAF! ¡VAYA TONTERÍA DE GUIÓN!

LECTOR

ASÍ QUE TÚ ERES EL GUIONISTA... ÉSE ES EL QUE ROTULA LOS BOCADILLOS, ¿NO?

¿Quién es el guionista?

El guionista es "el de la idea", el que piensa, el que caza al vuelo un argumento. Eso sí, el guionista ha de tener en cuenta que esa idea se contará en imágenes, por eso tiene que desarrollar la retentiva visual y la capacidad imaginativa.

Aunque haya mucha gente que lo piense así, el guionista no es el que rotula los diálogos de los bocadillos, o el que le cuenta a viva voz la historia al dibujante.

La historieta es narración e imagen; es decir, se trata de saber contar una historia para que se entienda y comprender que será narrada en viñetas.

Inspírate, pero no copies

Las ideas para escribir un cómic pueden surgir en cualquier lugar. Mientras andamos por la calle, en el coche, en un transporte público, en clase, después de un sueño, mientras leemos algo. Lleva siempre encima algo para escribir. Un cuaderno, una libreta, un lápiz, un boli, un rotulador, una agenda electrónica, algo en lo que puedas verter inmediatamente lo que se te ha ocurrido, para que no se te escape.

Piensa, eso sí, que el mundo de las ideas es complejo. A veces, escuchar una conversación en la calle, ver algo en la tele o leer cualquier libro puede sugerirte una idea. ¡Pero cuidado! No copies ni plagies. Eso no tiene sentido. Lo cierto es que, como se ha dicho hasta la saciedad, desde Shakespeare está todo inventado, pero esa es una máxima que tiene sus matices. Las bases de una historia cualquiera están en muchos libros, películas, cómics y videojuegos, pero todo depende de cómo desarrolles la idea. Lo que no vale es, por ejemplo, escribir una historieta que sea idéntica a Harry Potter, o a El Señor de los Anillos, o a cualquier o cómic que te guste a rabiar. Intenta ser un poco original, aunque el escenario o los personajes que utilices estén basados en cualquier obra que te mole.

Cómo empiezo a escribir guiones

Lo primero que ha de tener en cuenta un guionista es el espacio del que dispondrá para explicar una historia. No es lo mismo pensar una idea para una tira que para una historieta de una, dos u ocho páginas, o para una historia de 46, 62 o cientos de páginas. En el próximo artículo desarrollaremos la técnica para escribir historietas cortas y tiras, por lo que de momento concentraremos en cómo conseguir ideas válidas para contar cosas que puedan explicarse en espacios cortos. Además, no nos engañemos, para empezar no hay nada mejor que una historia corta: desarrollar cómics de muchas páginas exige tener una cierta experiencia. Tienes que tener paciencia e ir pasito a pasito.





Cómo contar historias

Cuando hayas pensado una historia... Un momento, ¡alto! Tienes que tener en cuenta dos cosas importantes:

◀1▶ El argumento para un cómic de pocas páginas, y no digamos ya de una tira, ha de ser algo más bien anecdótico. No vayamos ahora a intentar explicar una saga milenaria de hechiceros y magos enfrentados a los Señores de las Tinieblas.

◀2▶ Nuestra historia no tiene por qué pertenecer a géneros como el de la fantasía o la ciencia-ficción. Puede ocurrir en cualquier lugar y en cualquier época.

▶ **Resumiendo:** si se te ocurre una historia divertida, dramática o anecdótica, de mundos en los que reine la magia, muy bien; pero abramos nuestra mente (sin necesidad de recurrir al *tai chi* o a otras filosofías orientales) y recordemos que la idea puede estar basada en algo casero que has vivido, una anécdota de algún familiar o amigo, en un argumento cotidiano...

Y ojo, no nos pongamos trascendentales de buenas a primeras. Piensa un poco: la historia puede ser "realista" o "dramática", pero también "humorística" o "paródica", irreal, desmadrada...

Transmite tu idea

Vale, vale, has captado la idea y la has pasado por escrito a un papel o al ordenador. ¿Cómo describirla para que el dibujante te entienda? Ah, pensarás, si el dibujante soy yo, ningún problema; voy dibujando y punto. Pues no. Seas o no tú el ilustrador del guión, antes hay que trabajárselo un poco.

Aunque lo tuyo no sea dibujar, antes que nada aboceta sobre un papel tu historia. Por páginas, por viñetas, dibujando, aunque torpemente, lo que se ve en la viñeta. De esta forma sabrás encajar la historia en el espacio del que dispones y luego no te sobrarán o faltarán viñetas.

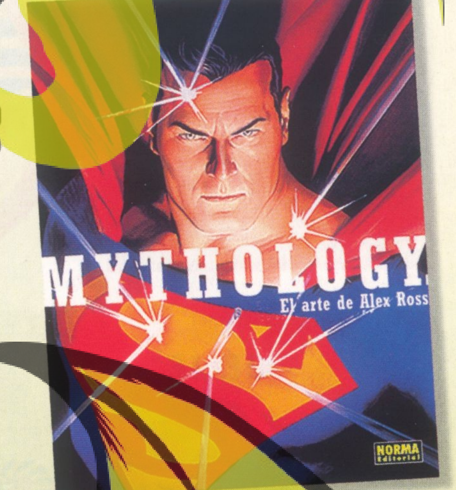
Hay varias formas de transcribir el guión, todas ellas igual de buenas; todo dependerá de lo claro que lo tengas y de la confianza que te inspire el dibujante (repito: seas o no seas tú). Aprovecha y... ¡piensa en tu historia!



ILUSTRADORES

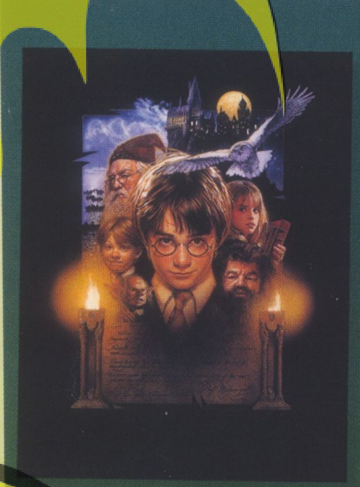
¿Nos hemos parado a pensar cuánto trabajo hay detrás de cada una de estas obras? Los tres libros de arte que os vamos a presentar, recién lanzados por Norma Editorial, nos permitirán conocer y apreciar más la labor de los ilustradores.

MYTHOLOGY.



MYTHOLOGY: EL ARTE DE ALEX ROSS nos permite conocer la obra de este excelente ilustrador, del que Norma está publicando actualmente la colección **KINGDOM COME**. **Ross**, galardonado con numerosos premios por su labor, ha sido reconocido como "un pintor en el campo de los superhéroes", y este tomo de lujo demuestra cómo convierte a personajes como **Superman**, **Batman**, **Wonder Woman**, **Flash** y muchos más en auténticas "piezas de museo".

GRANDES CARTELES de CINE: el ARTE de DREW STRUZAN



GRANDES CARTELES DE CINE: EL ARTE DE DREW STRUZAN presenta los trabajos de este cartelista que, a lo largo de más de 25 años de carrera, ha ilustrado pósters de películas tan célebres comos **E.T.**, la saga **INDIANA JONES**, la de **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS**, **REGRESO AL FUTURO**, **LOS PICAPIEDRA**, **LA BELLA Y LA BESTIA**, ¡y **HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL**! En total, más de 100 carteles que podemos admirar en el presente volumen, cuyo autor ha sido alabado por cineastas tan legendarios como **George Lucas** -que ha escrito el prólogo- y **Steven Spielberg**.

El Arte de las Hadas

EL ARTE DE LAS HADAS, con texto de **David Riché**, muestra la obra de 23 ilustradores, hombres y mujeres (estas últimas en su mayoría), de diversas nacionalidades, con las hadas y elfos como tema. ¿Quién no cree en las hadas? Las delicadas ilustraciones de cada uno de los autores y autoras que han participado en el libro, hacen que te entren ganas de despertar tu imaginación y tener la certeza de que esos simpáticos seres habitan en los bosques y otros lugares donde, cuando no hay ningún humano, todo puede suceder. Como indica **Brian Froud**, autor del prólogo, "*las hadas están regresando*", y ciertamente, en una época cada vez más dominada por la tecnología y los ordenadores, es de agradecer.




Tales FROM EGYPT
PARISDAKAR 1345 A.C.
ANDRÉS BARZI
@FAFNIR98
JE JE
1
JE JE
cric cric cric
JE JE
GLUP GLUP GLUP
TURBO
F1
GTI
16v
OK
cric cric cric
100
THE END
3


TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
¡LLEGAN LAS NUEVAS TORTUGAS NINJA!
FIGURAS DE 12 cm
GIOCHI PREZIOSI
@FAFNIR98
Teenage Mutant Ninja Turtles ® © 2003 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles ®, Leonardo ®, Michelangelo ®, Donatello ®, Raphael ®, Splinter ®, Shredder ® and April O'Neil ® are registered trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Used with permission. Based on characters and comic books created by Peter Laird and Kevin Eastman.



La NUEVA página de los SIMPSON

por Alfons Moliné

¿LOS SIMPSON EN 3-D?

Según la página web **Animation Nation**, Fox había anunciado que a partir de la 16ª temporada, **Los Simpson** se harían por ordenador. **Homer** ya había tenido una primera experiencia al aparecer en 3D en una secuencia del episodio **La casa-árbol del terror VI**. La nueva tanda de episodios se estrenará en Estados Unidos este próximo septiembre con un episodio especial de una hora en el que aparecerá **Jennifer López** como estrella invitada. ¿Sorprendidos? Pues bien, esta noticia, que ha causado gran conmoción entre los fans de **Los Simpson** de todo el mundo, apareció en la citada página web el pasado 1 de abril... que, como muchos sabréis, es el equivalente en los países de habla inglesa de nuestro Día de los Inocentes.

NUEVO CÓMIC DE LOS SIMPSON

Ediciones B sigue lanzando los nuevos cómics protagonizados por nuestra familia favorita. Ahora acaba de aparecer **¡Terror en Triculón!** dentro de la colección **Magos del humor**, en el que **Bart**, convertido en el intrépido **Mayor Simpson**, protagoniza una emocionante aventura espacial en la que deberá poner a prueba su inteligencia y sus reflejos para navegar a través de unas peligrosas rocas.

DE LO QUE SE COME, SE CRÍA...

Un equipo de expertos en nutrición de la universidad norteamericana **Rutgers College**, ha hecho un estudio de la dieta diaria de **Homer**, **Barney** y el jefe de policía **Wiggum**: de 63 episodios de la serie analizados, **Homer** se pasa el 21% de sus apariciones comiendo. Además, el 52% de las comidas que toma son alimentos ricos en grasas, cerveza y otras bebidas alcohólicas, donuts y otros dulces, aperitivos salados, etc. lo cual resulta un ejemplo poco edificante para los telespectadores. ¿Llegaremos a ver a **Homer** poniéndose a régimen en los próximos episodios?



LOS SIMPSON ALREDEDOR DEL MUNDO

HOY: AUSTRALIA

Pues sí, también en el país de los canguros la familia de Springfield mola mazo, pues se emite ininterrumpidamente por el Canal 10 de allí. Y eso a pesar de que en un episodio de la 6ª temporada, BART CONTRA AUSTRALIA, **Los Simpson** tuvieron serios problemas con el gobierno australiano a causa de una broma telefónica de **Bart** que costó 900 dólares. **Nancy Cartwright**, la voz norteamericana de **Bart**, estuvo allí el pasado marzo para participar en el BIG LAUGH COMEDY FESTIVAL, celebrado en un teatro de Sidney, donde la acogieron de forma muy efusiva. Como ella misma comenta, le sorprende que en Australia la gente la detenga y le pida autógrafos, cosa que no le sucede en otros países.

GALERÍA DE PERSONAJES

Nombre: Abraham "Abe" Simpson

Primera aparición: En el episodio de la 1ª temporada SIN BLANCA NAVIDAD.

Parentesco con la familia Simpson: Padre de Homer.

Otros parientes: Mona, su esposa.

Residencia: Castillo del Jubilado de Springfield.

Virtudes y defectos: Suele adormecerse inesperadamente en medio de una conversación.

Otros detalles: Durante la Segunda Guerra Mundial, se hizo notar por su valor, al formar parte del escuadrón de los Peces-Diablo Voladores.

LA FRASE DE LA PIZARRA

De nuevo **Bart** ha hecho de las suyas. *¿Cuán* aprenderá de *un ve* a no *deja* las *cos incomplet*?

MINI QUIZ

¡Más difícil todavía! Si habéis superado los tests aparecidos en números anteriores, tal vez no os será difícil resolver el que viene a continuación...

1. ¿De qué personaje es la frase "si me necesitáis para algo, estaré en mi cuarto"?
   a) **Maggie**
   b) **Marge**
   c) **Lisa**
2. ¿Qué apodo tiene **Murphy**, el saxofonista favorito de **Lisa**?
   a) **"Mejillas sonrosadas"**
   b) **"Encías sangrantes"**
   c) **"Labios babeantes"**
3. El equipo de béisbol de Springfield se llama...
   a) **Isótopos**
   b) **Átomos**
   c) **Neutrones**
4. ¿Cómo se llama la cocinera de la escuela de Springfield?
   a) **Doris**
   b) **Diana**
   c) **Desi**
5. En la cabecera de la serie, cuando la cajera pasa a **Maggie** por el escáner, ¿qué valor aparece en la caja registradora?
   a) **0 dólares**
   b) **999,99 dólares**
   c) **847,63 dólares**

SOLUCIÓN AL MINI-QUIZ
1-c; 2-b; 3-a; 4-a; 5-c

TINTÍN

VEO, VEO, UN PERSONAJE DE CÓMIC, CON FLEQUILLO DE PUNTA, PANTALONES BOMBACHOS Y UN PERRITO A SU LADO QUE SE LLAMA MILÚ, Y EMPIEZA POR LA LETRA "T". ¿QUIÉN ES?...

Por MLM

¡**Tintín**, pues claro! Ese reportero inquieto y espabilado que vive grandes aventuras mientras recorre el mundo de arriba a abajo. Mezclando situaciones misteriosas y viajes a lugares exóticos con su ingenio y la compañía de unos amigos tan especiales como el impresentable **Capitán Haddock**, el despistado científico **Profesor Tornasol** y los policías **Hernández** y **Fernández**, ¿cómo no van a ser emocionantes sus historias?

NOS VAMOS DE EXPEDICIÓN

Así es, dibucolega, con las aventuras de **Tintín** conocerás el mundo entero. Aunque el autor se sacó de la manga los países de Sildavia y Borduria en EL CETRO DE OTTOKAR, la mayoría de las veces la historia se desarrolla en lugares geográficos existentes.

Tintín es lo que se llama un hombre de acción que encuentra siempre buenas razones para preparar la maleta: por ejemplo, buscar la tumba del faraón **Kikh-Osh** (en el álbum LOS CIGARROS DEL FARAÓN), investigar el tráfico de armas (STOCK DE COQUE), devolver el brazalete sagrado de **Rascar Capac** (EL TEMPLO DEL SOL), rescatar a su amigo **Tchang** (TINTÍN EN EL TÍBET) o a la cantante de ópera **Castafiore** (TINTÍN Y LOS PÍCAROS).

También hay historias de gánsters (TINTÍN EN AMÉRICA), de piratas (EL TESORO DE RACKHAM EL ROJO) y del espacio (OBJETIVO: LA LUNA y ATERRIZAJE EN LA LUNA). Como decía la canción: *Sin duda será / convencido estoy / una aventura grande y llena de emocióoooon...* Más o menos.

UNA TARTA CON MUCHAS VELAS

Tintín apareció por primera vez el 10 de enero de 1929, en una revista juvenil belga que se llamaba LE PETIT VINGTIÈME. Así que, si las matemáticas no fallan, este año ha cumplido ya 75.

¡Es un personaje tan conocido que sus aventuras se publican en 60 idiomas diferentes! Veamos: nosotros pronunciamos *tin-tín*, en francés se dice *tan-tan*, y en holandés su nombre se ha traducido por ***Kuifje***.

¿Que cuántos cómics hay? En total existen 22 álbumes diferentes que se reeditan constantemente. Cada año son más los lectores de todas las edades que coleccionan estas historias. Seguro que tus amigos también tienen alguno en casa. Además, si sientes curiosidad y eres un poco vaguillo o perezosilla con la lectura, ahora puedes aprovechar la edición especial en DVD con 5 discos que incluyen todas las aventuras de **Tintín**. ¡También para los fans, porque lleva incluido el mapa de todos los viajes y otras sorpresas! Para saber más: www.selecta-vision.com

Tintín ha experimentado unos cuantos cambios desde 1929, ¿no os parece?



¿QUIÉN COGÍA EL LÁPIZ?

Te voy a contar algunas cosillas para que conozcas al autor de TINTÍN. Se llamaba **Georges Remi**, pero como muchos artistas, eligió otro nombre para firmar sus trabajos, así que todos le conocimos como **Hergé**.

- Nació en Bruselas el 22 de mayo de 1907 y empezó a estudiar en el colegio de San Bonifacio donde, según sus propias palabras, se aburría mortalmente. ¡Imagínate, un pequeño genio aventurero encerrado entre cuatro paredes! Seguro que su mente estaba siempre muy lejos.
- En 1921 ya no podía más y se apuntó a los Boy Scouts con el apodo de "*Zorro Curioso*". También entonces empezó a publicar sus primeros dibujos en revistas. ¡Y sólo tenía 14 años, qué tío!
- Dos años más tarde apareció su primer TINTÍN que, por cierto, como dibujo fue cambiando un poco con el tiempo. Por eso, en las primeras historietas los personajes tienen la cara más redondita y los colores son algo diferentes ¿Te gusta el estilo? Pues esa manera de dibujar se llama "línea clara", y es la misma que utiliza **Daniel Torres** para dibujar a nuestro **Tom en ¡DIBUS!**.

Hergé
(Georges Remi)

- **Hergé** se ocupaba tanto de dibujar como de escribir los textos de las aventuras de **Tintín**. Igual que su personaje, **Hergé** trabajó para un periódico y viajó mucho. Igual no se parecía físicamente a **Tintín**, pero lo que sí puedo decirte es que uno de los personajes de sus cómics, el chino **Tchang**, se llama igual que uno de los mejores amigos que **Hergé** tuvo en la vida real, y que, por supuesto, también era chino. No sería raro que este autor hubiese retratado a algún amigo más en sus páginas...

MIRA POR DÓNDE

- ¡Cómo mola! Para celebrar el cumpleaños de **Hergé**, la Sociedad Belga de Astronomía le dio su nombre a un pequeño planeta que se descubrió hace poco en el Sistema Solar, entre Marte y Júpiter.
- El realizador de películas inolvidables como INDIANA JONES y PARQUE JURÁSICO está pensando en llevar a la gran pantalla al héroe de **Hergé**. Si el proyecto sigue adelante, 2006 será el año clave para el TINTÍN de **Steven Spielberg**. ¿Qué actor interpretará a nuestro héroe?...
- En el Museu Marítim de Barcelona se celebró recientemente la exposición LLAMP DE RELLAMP! TINTIN I EL MAR DE LLEGENDA (*¡Rayos y truenos! Tintín y el mar de leyenda*). ¿Te la perdiste? Vaya, quizás debí avisarte antes.
- Y fíjate, ¡hay una moneda de 10 euros con la efigie de Tintín! Es una edición especial que se fabricó en Bélgica en [illegible] de este año. Para coleccionistas, claro, porque sólo se han hecho 50.000 ejemplares, pero mírate en el bolsillo por si acaso.



SALVA EL MUNDO CON LATIOS Y LATIAS

Prepárate para ver la aventura más alucinante de Ash y Pikachu, dibucolega, porque vuelven a la carga con una nueva peli que te pondrá la piel de gallina. Y la tienes en DVD desde el 12 de mayo.

Altomare es muy conocida por sus canales, sí, como Venecia, y todos los años se celebra una carrera acuática espectacular. ¡Y **Ash** ha venido a participar!
Sin comerlo ni beberlo, nuestro amigo de la gorra y el chaleco se verá metido en otra carrera, pero esta vez para salvar al mundo de los nuevos integrantes del **Team Rocket**, que quieren robar el corazón de la ciudad. Esta amenaza despertará a los guardianes, los poderosos **Latios** y **Latias**.

¿Sabías que...?

- **Latios** y **Latias** son hermanos. **Latios** es el mayor y **Latias** la menor.
- El cortometraje que acompaña a esta peli se llama El campamento de verano de Pikachu.
- La película se estrenó en Japón en julio de 2003.

Pokémon Channel. Descárgate a Jirachi

Sigue estos pasos y conseguirás a un **Pokémon** legendario que estabas esperando: ¡**Jirachi**!

1. Derrota al **Alto Mando** en Pokémon Zafiro o Rubí (GBA).
2. Deja un espacio libre en tu equipo Pokémon.
3. En Pokémon Channel elige "**Jirachi**" en el menú Opciones.
4. Conecta la GBA a la GCube.
5. Enciende la GBA y ya puedes empezar la descarga. Fácil, ¿no?

¡Ojo! No se puede descargar a **Jirachi** utilizando el accesorio GameBoy Player.

El DVD

Además de la película y el cortometraje, te encontrarás con estos extras tan suculentos:

- Reportaje Buscando exteriores en Venecia; fases de la animación.
- Fichas de personajes.
- Héroes Pokémon. Juego de audacia.



LA FIEBRE YU-GI-OH! EN LOS CARREFOUR Y TOYS'R US

La fiebre Yu-Gi-Oh! arrasa, y la mejor muestra son los grupos de duelistas que se pasaron por los centros Carrefour y Toys R' Us entre marzo y mayo.

Y todavía estás a tiempo de competir, o al menos de ver alguna de esas espectaculares partidas, porque en Toys R' Us acaban el 29 de mayo. En cada sesión había una media de 30 a 50 duelistas... ¡Pero todavía no hay ganador! ¿Quién será el duelista definitivo?

LIGA YU-GI-OH! Y CAMPEONATO NACIONAL

No olvides que:

- Los Torneos Clasificatorios para la Liga son el 8 de mayo en las tiendas especializadas en cartas coleccionables.
- El Campeonato Nacional se celebra el 15 de mayo en el Hotel NH Sanvy (c/ Goya, 3 Madrid).
- Tienes más información en tu tienda especializada y en Upperdeck España (916405565).

MAZOS CONTUNDENTES: JOEY Y PEGASUS

Pegasus, el del Ojo Milenario, se enfrentará a **Joey**, el mejor amigo de **Yugi**, una vez más. **Joey** ha mejorado mucho como duelista, así que en su mazo encontrarás cartas realmente impresionantes, como el **Dragón Negro de Ojos Rojos** o el combo de **Bebé Dragón** más **Mago del Tiempo**. Acordaos de lo que les hizo ese combo a las arpías de **Mai** en la Isla de los Duelistas: ¡las dejó para el arrastre!

Por su lado, el mazo de **Pegasus** no se queda corto. Tu adversario real quizá no pueda leerte el pensamiento, pero tendrás que vértelas con cartas de alto nivel como **Relinquished**, un ser de las tinieblas que absorbe el ataque y la defensa de un enemigo a elegir. Y si tu adversario intenta dañar a **Relinquished**... será él a quien le hará "pupita".

Otra baza del mazo de **Pegasus** es el **Mundo Toon**, una carta de magia continuada que sólo acepta cartas del tipo Toon. Ya verás qué pinta tiene el **Dragón Blanco de Ojos Azules Toon** o el terrible **Cráneo Convocado** también en "formato Toon". Aunque cuesta 1.000 puntos de vida convocar el **Mundo Toon**, y también se pagan 500 puntos por ataques fuertes como el del **Dragón Blanco** en "formato Toon", lo bueno es que, si te sale bien, atacas directamente a los puntos de vida a tu adversario.



por Eulalia Dolz

Todos sabemos que las drogas no son nada buenas. Parece lógico pensar que, a estas alturas, la gente ya debería tenerlo bien claro. Entonces, ¿por qué algunos las consumen?

¿QUÉ ES LA FAD?



El abuso o la mala utilización de algunas sustancias puede provocar dependencia y convertir a las personas en esclavas de su adicción. Desde su creación en 1986, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) se esfuerza en intentar prevenir o disminuir el consumo de drogas entre los jóvenes. En estos quince años han ido evolucionando y adaptándose a los cambios de la sociedad, intentando siempre informar sobre las consecuencias de las drogas.



¿QUÉ HACE ESTA FUNDACIÓN?

Para poder decir no a las drogas, la FAD desarrolla diversos proyectos que quieran no sólo informar sobre estas sustancias, sino potenciar actividades deportivas y lúdicas para demostrar que no es necesario tomar nada para pasar un buen rato. Desde trabajos escolares donde muestran los efectos de las drogas a ciclos de cine, programas educativos centrados en los deportes o el simulador "Tú mismo", que os hará experimentar cómo disminuyen los reflejos y las capacidades de un conductor que haya tomado unas copas de más. No hay nada como la experiencia...

No sabes lo que te metes

FAD

FUNDACION DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCION

900 16 15 15

LA EDUCACION LO ES TODO.

NO A LAS DROGAS

Y no vale eso de pensar "esto jamás me pasará a mí", o "les pasa a los demás": las drogas son peligrosas y, en muchas ocasiones, el consumidor no tiene ni idea de qué está tomando, por lo que hay que ir con mucho más cuidado. Así que, si tenéis cualquier tipo de duda sobre este tema, lo mejor es estar bien informado: sólo tenéis que llamar a este teléfono gratuito, **900 16 15 15, disponible de lunes a viernes de las 9 a las 21 horas.**

FAD

FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN

Telf. 900.16.15.15

www.fad.es





Dibu Concurso
Power Rangers Ninja Storm
Los Power Rangers mejoran su tecnología para conseguir los robots más impresionantes y así defender la Tierra de todos los peligros. ¿Te atreves con los nuevos Zords Transformables Ninja?
Sorteamos 10 Zords Transformables Ninja
¿Quieres ganar uno?
Dibuja una lucha entre dos Zords Transformables Ninja
BANDAI
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso Power Rangers Ninja
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de junio!
Dibuconcurso Power Rangers Ninja
Dibuja una lucha entre 2 Zords Transformables Ninja.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta:
¿Qué personaje de dibujos (TV, cómic o cine) es tu preferido?
@FAFNIR98

LIBRO MANÍA

Para todos los dibucolegas ávidos de lectura, aquí tenéis vuestra sección preferida con un nuevo formato: reseñas de las últimas novedades, las noticias más calentitas y un ranking con lo más vendido. ¡Vamos, lector, que no hay mayor aventura que adentrarse en las profundidades de una novela!

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS

ABRIR POR AQUÍ

¿Creías que la vida de **Harry Potter** era desdichada? Pues espera a conocer a los hermanitos **Baudelaire**, ya que son el trío más gafe de la historia de la literatura. Son huérfanos, tras perder a sus padres en un terrible incendio, y ricos... lo que les pone en el punto de mira de algunos de sus parientes, que quieren hacerse con la fortuna que tienen en el banco. Los tres hermanos son **Violet**, la mayor, a quien le gusta la ingeniería e inventar cosas... gracias a las cuales los tres huerfanitos pueden escapar de más de una trampa; **Klaus**, que es un voraz lector de todo cuanto le caiga en las manos; y la pequeña **Sunny**, que, aunque no sabe ni hablar, tiene un afilado diente con el que es capaz de rasgar cuerdas y todo.

Ahora puedes encontrar las nuevas ediciones de las dos primeras novelas de la serie: **Un mal principio** y **La habitación de los reptiles**, donde los hermanos **Baudelaire** conocen a su pariente, el **Conde Olaf**, un actor de teatro frustrado que trama un terrible plan para hacerse con la fortuna, y a tío **Monty**, que tiene la extraña afición de coleccionar serpientes... cuanto más venenosas mejor. Y lo peor de todo es que no hay un final feliz. ¡Avisados estáis!

Para los que disfruten con las desventuras de **Harry Potter** en casa de los **Dursley**.

- **Autor:** Lemony Snicket
- **Editorial:** Montena

LIBRONOTICIAS

Los hermanos **Baudelaire**, de los que te hemos contado sus desventuras, van a tener la suerte de ver sus desdichas en la gran pantalla... y una cantidad de actores famosos que tiran de espaldas. **Jude Law** dará vida al narrador de las historias, **Lemony Snicket**; **Emily Browning** y **Liam Aiken** serán **Violet** y **Klaus** respectivamente; y el siempre divertido **Jim Carrey** será el malvado **Conde Olaf**. Seguramente será una película para partirse de risa... si no diesen tanta pena las desgracias que sufren los huerfanitos...





cuentos de todos los colores

Érase una vez una chica vestida con una caperuza roja que paseaba por África... Había una vez una princesa blanca como la nieve que se encontró con siete samuráis... ¡Un segundo! ¿Qué está pasando aquí? En CUENTOS DE TODOS LOS COLORES encontrarás muestras de cuentos populares de todo el mundo, desde Ecuador hasta Irlanda y desde Japón hasta el Camerún, y conocerás historias llenas de fantasía y magia, como la de Momotaro, el niño que salió de un melocotón, o por qué los gatos y los ratones dejaron de ser amigos. Con este libro, podrás conocer muchas culturas diferentes y entender un poco mejor todo el mundo que te rodea.

TOP 10 DIBULIBRO

Los chicos de la FNAC nos pasan este listado para que estés al día sobre los libros más vendidos. ¡Quizá algunos te sorprendan!

1. HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX, J.K. Rowling, Salamandra.
2. WITCH: LA LUZ DE MERIDIAN, Disney, Planeta.
3. BESITOS DE CHOCOLATE, Lucrecia, El Aleph.
4. CUENTOS DE TODOS LOS COLORES, J.M. Hernández - A. Sainz, RBA.
5. KIKA SUPERBRUJA EN BUSCA DEL TESORO, Knister, Bruño.
6. LA SONRISA DE MONA RATISA, Gerónimo Stilton, Destino.
7. EL PRINCIPITO, Antoine de Saint-Exupery, Alianza.
8. LOS NIÑOS PREGUNTAN, LOS PREMIOS NOBEL CONTESTAN, Bettina Stiekel, Oniro.
9. MOLLY MOON DETIENE EL MUNDO, Georgia Byng, SM.
10. LA OSCURIDAD, Marianne Curley, Salamandra.

LIBROSORTEO

¡Atención, dibucolega! Montena y ¡DIBUS! sorteamos Packs Snicket, con los dos libros de UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS para que conozcas a los hermanos Baudelaire antes que nadie.

ENVÍANOS UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:

LIBROSORTEO PACKS SNICKET
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de junio!

Nombre: .... Edad: ....

Apellidos: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....

Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....



Harry Potter Manía

Harry Potter Manía se separa de Fantasy para convertirse en sección independiente. Aquí os hablaremos de las novedades y noticias más fresquitas sobre vuestro aprendiz de mago preferido. ¡Allá vamos!

Preguntas a Daniel Radcliffe

Comenzamos con unas suculentas preguntas hechas a **Daniel Radcliffe** durante el rodaje de **HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN**. Él mismo te cuenta sus impresiones sobre la peli.

Pregunta: En esta película trabajas con un nuevo director, Alfonso Cuarón. ¿Te ha dado una nueva perspectiva del personaje de Harry?

Daniel Radcliffe: Rotundamente sí. El paso del segundo libro al tercero, desde la perspectiva de **Harry**, es el mayor de la saga, porque **Harry** se está convirtiendo en un adolescente, y eso comporta muchas cosas.

¿Cómo has logrado el enfoque adecuado?

D.R.: Lo he llevado bien porque **Harry** y yo tenemos más o menos la misma edad y podemos vivir cosas parecidas. **Alfonso** también me ha ayudado mucho. Cuando le conocimos, nos hizo escribir un ensayo sobre nuestro personaje al principio del rodaje. En mi caso, qué sentía **Harry** tras el encierro en casa de los **Dursley**. Yo escribí una página, pero **Emma** escribió dieciséis. Eso nos impresionó mucho a **Rupert** y a mí. Además, ella escribía estupendamente, comparado conmigo que escribo como un niño de cinco años.

¿Es difícil dejar de pensar como Harry entre película y película?

D.R.: Personalmente, es fácil. Siempre hay alguien que viene y te lo pregunta. Me lo recuerdan constantemente, y no me llevo a **Harry** después de rodar.

¿Qué recomendarías: libro o película?

D.R.: Pienso que hay que leer primero el libro, porque la película sigue su recorrido. Pero me gusta creer que las películas tienen suficiente consistencia por sí mismas.

Parece que en esta película Harry y los demás lucirán un *look* más moderno...

D.R.: Sí, sí. Obviamente, llevamos los uniformes de Hogwarts, pero se han roto bastantes moldes (se señala los tejanos y el jersey que lleva); está roto porque un perro enorme se me ha tirado encima. Otra cosa que **Alfonso** me preguntó al principio del rodaje fue qué tipo de ropa pensaba que llevaba **Harry**, y seguimos por ese camino.

¿Cuál es tu escena preferida de la película?

D.R.: Me encantan las escenas con **David Thewlis** (**Remus Lupin**) y **Gary Oldman** (**Sirius Black**), -que son siempre muy emotivas- porque a) son escenas fantásticas y b) por tener la oportunidad de trabajar con ese par de genios.



El 2 de julio se estrena Shrek 2 en toda España.
Burger King y ¡Dibus! lo vamos a celebrar contigo.
BURGER KING
Como lo oyes, en Burger King te regalan uno de los juguetes de Shrek 2 con tu menú DiverKing.
¡Hay 6 diferentes!
Y eso no es todo. ¡Dibus! y Burger King han organizado un superconcurso de dibujo basado en la película Shrek 2.
¿Qué tienes que hacer para participar?
Desde el 8 de junio y hasta el 12 de julio*, sólo tienes que ir a un restaurante Burger King y pedir un menú DiverKing. Con tu menú y tu juguete de Shrek 2, te entregarán una lámina de dibujo para que pintes a Shrek y a alguno de sus compañeros y envíes el dibujo, con tus datos, a ¡Dibus!.
CÓMO DIBUJAR MANGA
Suscripción gratis
Los 3 mejores dibujos ganarán el siguiente lote:
• Merienda gratis en el restaurante Burger King de tu ciudad, para ti y para 5 amigos tuyos (menús DiverKing en el mes de julio).
• Pack completo de juguetes de Shrek 2 de Burger King para ti y para 5 amigos.
• Suscripción gratis a ¡Dibus! durante un año.
• Lote de libros de la colección "Cómo dibujar manga" para ti y para tus amigos.
• Videojuego Shrek 2 para Play Station 2 para ti y tus amigos.
Además, se sortearán 40 lotes de:
• Pack completo de juguetes de Shrek 2 de Burger King.
• Suscripción gratis a ¡Dibus! durante tres meses.
Ya sabes, desde el 8 de junio hasta el 12 de julio en Burger King.
* Hasta agotar existencias
Shrek ® DreamWorks L.L.C. Shrek 2 TM & © 2004 DreamWorks L.L.C.


Descubre los secretos de los SUPERHÉROES
NUNCA MÁS CENARÉ HUEVOS FRITOS CON CHORIZO Y ENSALADA... LA LECHUGA ME SIENTA FATAL...
¡VAYA PARANOIA! ¡MIRA QUE SOÑAR QUE ERA UN SUPERHÉROE...! ¡Y ENCIMA ACABABA FATAL!
SERÍA GENIAL QUE HUBIESE SIDO VERDAD...
DAR VIDA A LOS PERSONAJES DE UN TEBEO...
¡PODRÍA ENVIAR A SUPERMAN A POR PIZZA Y LLEGARÍA CALIENTE!
¡VAYA! ¡COMO NO ME DÉ PRISA VOY A LLEGAR TARDE AL COLE!
BLAM
¡UN POCO DE SUPERVELOCIDAD NO ME IRÍA MAL AHORA...!
BLIP BLOP
¿ALGUIEN ME HA LLAMADO?
¿FIN?

1 PUEDEN ENCONTRAR UN PORTAL DIMENSIONAL QUE CONECTA NUESTRA REALIDAD CON OTRAS DIMENSIONES. AL ATRAVESAR EL PORTAL APARECEN EN OTRA DIMENSIÓN.

2 VIAJANDO POR EL ESPACIO ENCUENTRAN PLANETAS MUY PARECIDOS A LA TIERRA, DONDE EXISTEN VERSIONES ALTERNATIVAS DE LO QUE HAY EN NUESTRO MUNDO.

3 UN EFECTO MÁGICO LES TRANSPORTA A UN MUNDO FANTÁSTICO, QUE COEXISTE CON EL MUNDO REAL, PERO QUE LA GENTE NORMAL NO ES CAPAZ DE VER.

4 DESCUBREN LAS REALIDADES ALTERNATIVAS, MUNDOS QUE SE DIFERENCIAN EN QUE UN SUCESO SE HA DESARROLLADO DE FORMA DIFERENTE Y SE HA ALTERADO LA HISTORIA.

ATENCIÓN:
Para hacer un mundo o dimensión paralelo al nuestro, piensa en un detalle que lo altere todo de la misma forma. Por ejemplo, un mundo en el que no se haya descubierto la electricidad, o un mundo donde todos tengan la piel verde y el pelo azul.

A veces ocurren cambios que alteran la historia y generan un futuro diferente al que estaba previsto. Esto provoca que haya dos realidades alternativas, en las que las cosas suceden de forma diferente.



Cuando los héroes entran en contacto con otros mundos, se pueden encontrar con su propio doble, o la versión que existe de cada uno de ellos en esos mundos. Pueden ser exactamente iguales o tener unas diferencias que vienen dadas por las condiciones de ese otro mundo.

Algunos cómics tienen tantos años que dan lugar a colecciones paralelas, con aventuras diferentes a las de la colección normal. Hay ocasiones en las que se renueva la imagen de los superhéroes y se les da un aire más actual, partiendo de un nuevo principio. Hay casos en los que se hace en la colección normal y otros en los que salen otras colecciones con versiones alternativas de esos superhéroes.



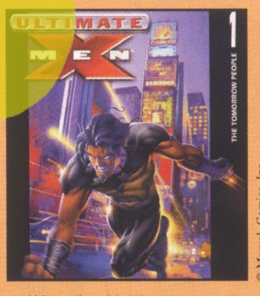
© Marvel Comics, Inc.

La **Patrulla-X** original continúa las aventuras normales del grupo desde sus inicios.



© Marvel Comics, Inc.

El cómic **New X-men** tiene los mismos personajes, pero desde un punto de vista más serio y adulto.



© Marvel Comics, Inc.

Ultimate X-Men es una de las colecciones del nuevo Universo Marvel, con un nuevo principio.



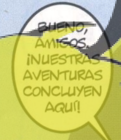
© DC Comics, Inc.

Algunas veces, se revisan todas las colecciones de la editorial en un acontecimiento que dará lugar a la renovación de los superhéroes y un nuevo punto de origen.

Es el caso del *crossover* ***Crisis en Tierras Infinitas***, donde se unen todos los superhéroes del universo DC. Después de esta serie limitada, todas las colecciones empezaron con una nueva versión de estos superhéroes.



Un *what if* es una historia donde se da una versión diferente de un personaje, suponiendo que se cumpla una condición. Por ejemplo, lo que podría pasar si **Superman** hubiese llegado a la tierra en una época diferente, en lugar de la actual.

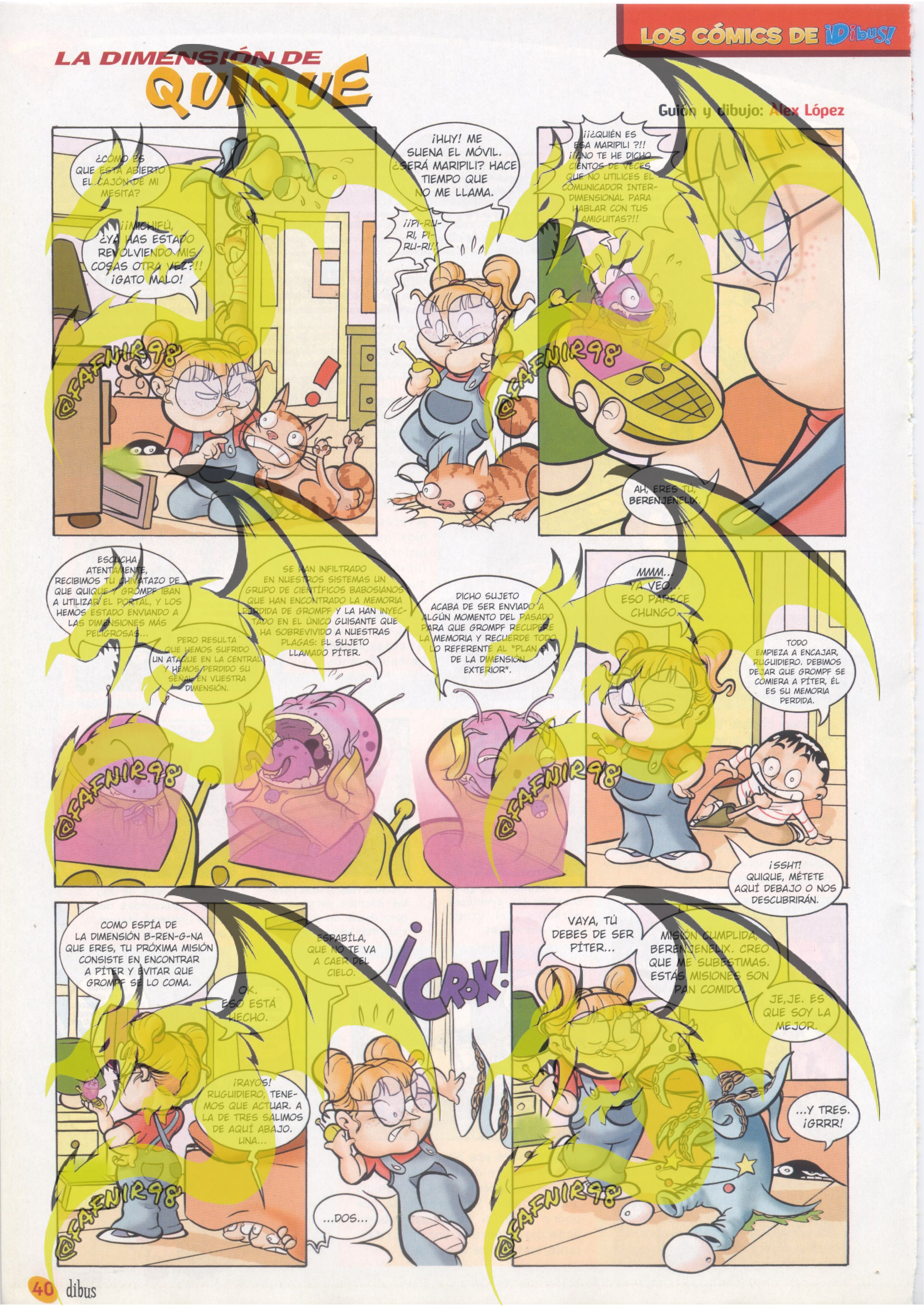






LA DIMENSIÓN DE QUIQUE

Guión y dibujo: Alex López




DIBU CONCURSO
BRATZ
Las Bratz arrasan la ciudad con el todoterreno más feroz y la moda más atrevida que jamás hayas visto. ¿Te gustan los safaris? A las Bratz les encantan.
Sorteamos 10 TODOTERRENOS
BRATZ
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a tus Bratz preferidas conduciendo el todoterreno.
BANDAI
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO BRATZ SAFARI
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de Junio!
DIBUCONCURSO BRATZ SAFARI
Dibuja a tus Bratz preferidas conduciendo el todoterreno.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué sección de ¡Dibus! es tu preferida?
@FAFNIR98

DIBUGAME

Tomàs Pardo

Los personajes más queridos por todos tienen cabida en nuestras consolas. Damos una calurosa bienvenida a HARRY POTTER, TRANSFORMERS y SCHIZM II a nuestra sección de videojuegos.



Harry Potter

Los tres alumnos más avanzados de la escuela de magos más famosa del mundo (Harry, Ron y Hermione) tendrán que unir sus fuerzas para enfrentarse a los rivales más aterradores hasta el momento: el preso fugado **Sirius Black** y los temibles dementores. Viaja en el Hogwarts Express, investiga el misterio de Azkaban, la terrorífica prisión para magos, lucha contra un montón de nuevos personajes, vuela a lomos de un hipogrifo y enfréntate a los desafíos para dos jugadores. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN está disponible para PC, PS2, Xbox, NGC y GBA.

Transformers

Los **Transformers** vuelven a la carga con más fuerza que nunca. Nuevas figuras articuladas, serie de televisión, películas en DVD y unos nuevos cómics. Ahora le toca el turno a un videojuego en exclusiva para PlayStation 2. Transformers es un juego de acción/aventura en tercera persona con escenarios en 3D. Conviértete en uno de los Autobots y controla todos los movimientos de tu personaje. Lucha contra los Decepticon por la paz del mundo. Descubre todos los secretos de Transformers en la web www.atari.com/transformers

Schizm II

Sen despierta de un sueño criogénico a bordo de una nave que sobrevuela un planeta desolado. En el papel de Sen, descubrirás que eres el responsable de una desgracia que ocurrió 200 años atrás y que una pequeña parte de la población de tu planeta sobrevive en una apartada región.

Para descubrir lo que ocurrió utilizarás la tecnología Camaleón, con la que podrás tomar los rasgos de tus rivales y mezclarte entre tus enemigos.

Dos años despúes del éxito de SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY, nos llega su apasionante secuela. Una aventura gráfica con libertad para explorar completamente todos los entornos en 3D. Un juego de aventuras, sin violencia, que incluye ciencia ficción y fantasía en más de 40 escenarios con 30 puzzles diferentes.

Un juego en exclusiva para PC del que puedes conseguir toda la información posible en la web: http://schizm2.tacgames.com. Desde ella podrás descargar pantallas y descubrir todos los secretos del juego.



COLECCIONA LOS
NUEVOS 100 COCHES
DE HOT WHEELS.
¡LOS COCHES MÁS VELOCES!
Hot Wheels
¡VELOCIDAD A TOPE!
HOT 100
@FAFNIR98
GRATIS
ESTA SUPER MALETA GUARDA-COCHES
POR LA COMPRA DE 15 COCHES HOT WHEELS
ENVÍA LOS TICKETS DE COMPRA DE 15 COCHES
HOT WHEELS JUNTO CON TUS DATOS PERSONALES AL
APDO. DE CORREOS 1125 - 08080 BARCELONA.
LO RECIBIRÁS CONTRA REEMBOLSO DE 3 EUROS
POR GASTOS DE ENVÍO
Promoción válida hasta 30/12/04 o para las 1500 primeras cartas. La promoción es válida para todo el territorio español. Mattel lamenta y no se hará responsable de la perdida, retraso o daño de cupones enviados. El comprobante de envío no será suficiente para dar como válido el cupón.
Los padres o tutores autorizan el tratamiento automatizado de la información facilitada, que se incorporará al fichero de Promociones de Mattel España, S.A., pudiendo ser cedida a empresas del grupo para fines publicitarios. En el supuesto de que no estén conformes con dicha cesión o en el caso de que deseen ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición les rogamos que lo comuniquen escribiendo a Mattel España, S.A., Aribau 200 9ª planta, 08036 Barcelona. Asimismo, de conformidad con lo previsto de Ley 34/2002, los padres o tutores otorgan la autorización necesaria para que MATTEL ESPAÑA, S.A. envíe la información comercial y publicitaria por correo electrónico u otros canales electrónicos. Esta autorización podrá ser revocada en cualquier momento por lo padres o tutores de las niñas, dirigiendo comunicación escrita en ese sentido a MATTEL ESPAÑA, S.A., c/Aribau, 200 9ª pl 08036 Barcelona.

¡Dibuja a... Kim Possible!

Ya hace algunos mesecillos conociste a **Kim** en esta misma sección. Ahora en su segunda temporada viene con las pilas cargadas a tope para ser la espía número uno... Vuelve a dibujarla, esta vez con más dinamismo y garra... Pero para garras las de su compañero, que ha cambiado un pelín, aunque sigue siendo muy majete.

» Kim



1 **Kim** en plena caída libre, dibuartista. Dibújala sin ningún punto de apoyo, cual frágil pluma que cae por su peso. Construye con un óvalo la cabeza y con cilindros las otras partes del cuerpo.

2 Con la forma ya definida, dibuja los rasgos característicos de **Kim**: melena al viento, ojos grandes y redonditos, labios carnosos y, por supuesto, la ropita más a la moda.

3 Entinta a **Kim** con un rotulador grueso: un 0,4 y un 0,8 para las líneas del contorno irá perfecto para toda la figura. Píntala con colores planos. Como es un dibujo de animación, pintaremos ciertas líneas de tinta (la del pelo, por ejemplo) de un color clarito para darle ese toque tan *cartoon* que caracteriza a esta serie.

¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Kim** y a **Rufus**, y debes trazarlas con un lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.



›› Rufus

›1

›2

1 ¿Te acuerdas del pequeño topo, amigo de **Kim**, de la primera temporada? Pues este pequeñín ha crecido... y es más corpulento que nunca. Empieza a esbozar el cuerpo de **Rufus**: para el tronco dibuja una pera invertida y unos cuantos óvalos como extremidades.

2 Define esa cara tan mona de topo y unos dientes tipo castor. Añádele un traje tipo armadura, bien ceñidito al cuerpo, y verás que casi has acabado, dibucolega.

3 Entinta a **Rufus** del mismo modo que a **Kim**. Cuando hayas acabado de entintarlo, el proceso de coloreado es el mismo: colores planos y líneas de un color complementario para el relleno.

CARTOON NETWORK

¡Dibuja a... KND!

CÓDIGO:KND KIDS NEXT DOOR™

Los protas de CÓDIGO: KND llegan a las páginas de ¡DIBUS! con unas actividades que te harán practicar un poco más el dibujo. Recuerda que puedes verlos de lunes a viernes a las 9.55 y los fines de semana a las 10.50 en Cartoon Network.

A COPIA A NÚMERO 1 Y NÚMERO 5

Los dos colegas están listos para actuar. Su plan es perfecto, nada puede fallar... ¡Copia a este par de chavales traviesos!

B ¡BAILA CON NÚMERO 3!

Completa el alegre baile de Número 3 con la ayuda de las descripciones que encontrarás debajo de cada imagen.

1

Número 3 indica el comienzo del baile levantando el brazo izquierdo.

2
Ahora desplaza la pierna derecha hacia la derecha.

3

Apoya la pierna derecha y levanta la pierna izquierda con ritmo.

4
Baja la pierna izquierda despacio y con elegancia a la vez.

5

Con los brazos extendidos, intenta mantener el equilibrio. ¡Cuidado!

6

Baja la pierna derecha y junta los pies, ahora sí, con equilibrio.

7

Y... ¡salto! ¡Eso es! Acompaña el salto extendiendo los brazos por completo.

8

Separa los brazos del cuerpo en posición relajada y ya con los pies en el suelo. ¡Muy bien!

C ¡ESE FONDO!



Repasa las líneas de este fondo con un rotulador no muy grueso (0,3 o 0,4). Coloréalo y recorta a Número 4 y Número 2 por la línea de puntos. ¡Pégalos en el fondo y habrás creado tu propia escena KND!

CÓMO UTILIZAR LOS LIBROS DE DIBUJO

Mucha atención a este reportaje especial, dibuartista, porque en él te echamos una mano para que sepas por dónde coger un manual de dibujo y sacarle el máximo provecho.



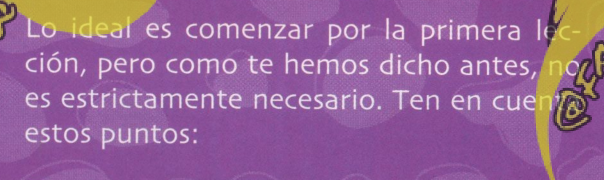
¿QUÉ TIENE ESTE LIBRO?

Cuando te compres un manual de dibujo, échale un vistazo genérico. Así te haces una idea rápida de su contenido. Luego léete los titulares del índice. Quizá te interese ver alguna otra lección que no sea la primera o algún apéndice.

MATERIALES

Todos los libros de dibujo incluyen un índice de materiales... ideal. Esto quiere decir que no hace falta que te compres todo eso. Con lo básico, que es papel, lápiz, goma y rotulador, tienes de sobra para empezar. Para seguir, ya verás que sólo necesitas una o dos reglas y lápices de colores.

¿POR DÓNDE EMPIEZO?



Lo ideal es comenzar por la primera lección, pero como te hemos dicho antes, no es estrictamente necesario. Ten en cuenta estos puntos:

1º Las primeras lecciones acostumbran a enseñar anatomía, así que, si necesitas repasar, no dudes en echarles un vistazo.

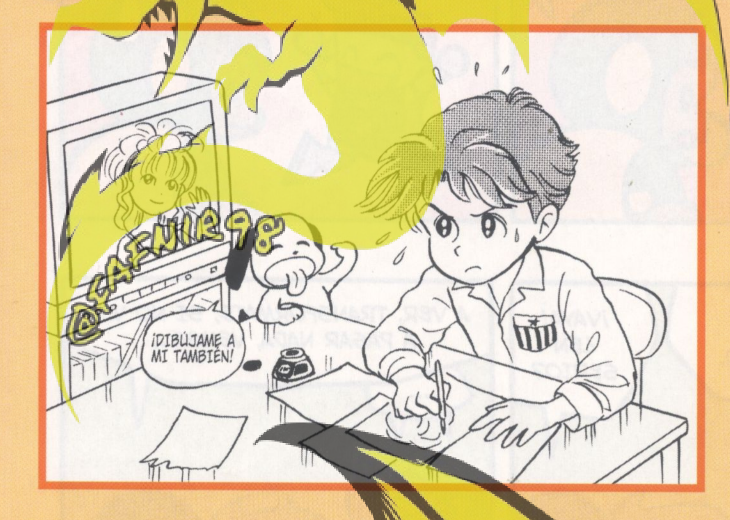
2º Puedes pasar directamente a un tema que te interese, siempre y cuando le prestes la máxima atención y pongas en práctica los ejemplos que te sugieren.

3º No te aconsejamos dejar los temas que no te gustan para el final, porque lo más probable es que se te queden en el tintero.

LEER CON EL LÁPIZ EN LA MANO

Eso es algo muy importante, porque leer un libro de dibujo no es como leer un cómic o una novela. El libro de dibujo te da instrucciones e información constantemente, así que es muy conveniente que tengas un lápiz y un bloc a mano para practicar los ejemplos que lees.

¿CÓMO SÉ SI LO HE HECHO BIEN?



¡LÉETE ESTO DE ARRIBA A ABAJO!

DIBUJÍN

Compara tu dibujo con el del ejemplo mientras sigues las instrucciones del ejercicio. Si ves que tu dibujo empieza a ser demasiado diferente, coge la goma y borra el último paso que hayas hecho. Es mejor borrar a tiempo, dibuartista.



¿PUEDO CALCAR?

Pues claro, pero no lo hagas siempre, porque es algo engañoso. Puedes probar lo siguiente: calca la primera vez y luego copia el mismo dibujo en otra hoja. El resultado te sorprenderá.

VALE, PRIMERO CALCO Y LUEGO COPIO.





NO LEAS DEMASIADO

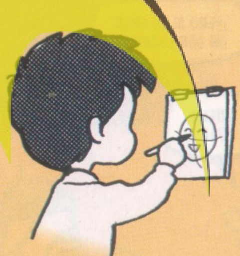
Eso es algo importantísimo, dibuartista. No quieras aprenderlo todo en un día ni en dos. Todas las personas tenemos nuestro ritmo. Emplea el tiempo que necesites para cada ejercicio. Si vas demasiado deprisa, te olvidarás de lo que has aprendido.

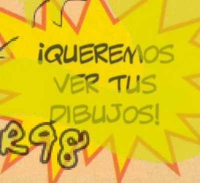
¡NO TENGAS PRISA!

¡SIN MIEDO!

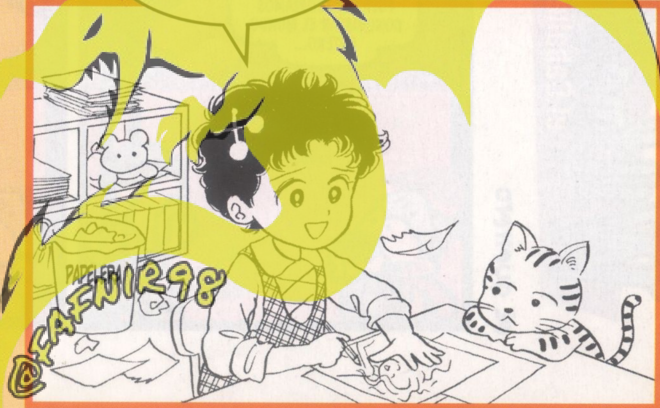
Aunque los dibujos que veas en los libros te parezcan difíciles, intenta hacer, al menos, un ejercicio al día. Si no te sale y ya lo has intentado un par de veces, déjalo para el día siguiente. Ya verás como ves las cosas desde otra perspectiva. Y si tienes dudas, pregúntale a un amigo un poco mayor que tú que sepa dibujar. No olvides que también puedes escribirnos al Club ¡Dibus!

¿Un poco más animado? Esperamos que sí. ¡Y envíanos tus dibujos, que queremos verlos!









Encontrarás más consejos en CÓMO DIBUJAR MANGA 11: NIVEL BÁSICO, con dibujos de Angel Matsumoto.



DINOKID

David Ramírez









Wilfredo el caballero se mueve


Darío Adanti







Wilfredo el caballero el guerrero


Darío Adanti








DIBU CONCURSO
SWORD OF MANA
Prepárate para entrar en el fantástico mundo de SWORD OF MANA, un lugar hechizado donde podrás elegir tu oficio: mago, guerrero, ladrón o místico. Descarga los personajes de tus amigos con el cable link, libra batallas en tiempo real e invoca los espíritus más poderosos. ¡Descubre los secretos de SWORD OF MANA!
SORTEAMOS 1 Pack con
GBAsp + videojuego "SWORD OF MANA"
y
10 videojuegos "SWORD OF MANA"
PARA GANAR UNO... DIBUJA UNA BATALLA ENTRE UN MAGO Y UNA GUERRERA.
GAME BOY ADVANCE SP
Nintendo
SQUARE ENIX
© 2004 Square Enix Co. Ltd. All rights reserved. Sword of Mana and the Square Enix logo are trademarks of Square Enix Co. Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que te gusta más de ¡DIBUS!?
DIBUCONCURSO SWORD OF MANA
Dibuja una batalla entre un mago y una guerrera.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
ENVÍANOS TU DIBUJO JUNTO CON UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:
DIBUCONCURSO SWORD OF MANA
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de junio!
@FAFNIR98


CONCURSO
EL CÓMIC DEL LECTOR
MANLEY
¿Extrañados de encontrar la tira cómica aquí? ¡Tranquilos! Seguimos con la tira y os invitamos a enviarnos cómics y chistes gráficos. ¡Estamos esperando vuestro arte!
Ganador
Carlos Santamaría Sánchez
11 años, Madrid.
Visita al Maestro
Seiryu tu maestro nos a pedido que vengamos y ahora parece que no está aquí
Claro con esta niebla no se ve nada.
Tengo cuidado con esta niebla no veo y casi me caigo con una piedra
¿No habéis visto nada?
Está aquí
¿Porque no vamos un poco para allá a ver si le vemos?
Yo igual que Hyoga
¡AAH!
¡Oh no! ¡Ha-Esto-Tro!
¡SEIRYUU!
Para ser la primera vez que envías algo, ¡vaya cómic tan chulo, Carlos! Si lo hubieras rotulado con letras un poco más uniformes te habría quedado perfecto. ¡Felicidades, dibucolega! ¡Has ganado un fabuloso lote de cómics de Norma Editorial y un lote molón de ceras Manley!
Artistazos, recordad que tenéis que enviarnos vuestros chistes, tiras y cómics a:
Concurso El cómic del lector
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan, 7.
08010 Barcelona
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
15
48
72
CERAS Acuarelables
@FAFNIR98



LA MEJOR PELÍCULA DE LOS RUGRATS YA A LA VENTA EN VIDEO Y DVD
S.S. NANCY
WIDESCREEN
DVD
Los Rugrats
Vacaciones Salvajes
DVD
CONTENIDO EXTRA
• ESCENAS ELIMINADAS
• FINAL ALTERNATIVO
• REPORTAJES
• COMO SE HIZO
DOBLADA POR BRUCE WILLIS EN SU VERSIÓN ORIGINAL.



ESTRENOS de vídeo y DVD

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

El viaje ha llegado a su fin, y Frodo se enfrenta al Monte del Destino junto con Sam, su mejor amigo. Les esperan un montón de peligros... ¡No te pierdas el final de la trilogía épica más espectacular de los últimos años!

EN MAYO, EL FINAL DE LA TRILOGÍA

Última aventura de nuestros héroes de la Tierra Media: los hobbits, elfos, enanos, magos y humanos.

El trono del reino de Gondor está vacío y Aragorn, su heredero, llega para defender la Ciudad Blanca del último y gran ataque del malvado Sauron.

Frodo y Sam se dirigen al Monte del Destino con Gollum, del que ya no saben si fiarse o no; Pippin y Merry se separan; Gandalf mueve cielo y tierra para organizar a los gondorianos; y Legolas y Gimli siguen al pie del cañón, sin abandonar a los que han sido sus compañeros durante tanto tiempo. A todo esto, los elfos abandonan la Tierra Media en sus barcos blancos. ¡Asiste al emocionante final de El Señor de los Anillos!

¡EXTRAS, EXTRAS!

Este año el DVD de El Señor de los Anillos sale antes, concretamente el 26 de mayo, con dos discos cargaditos de extras como éstos:

- **Reportajes especiales:** Cómo se hizo El Retorno del Rey, La visión del director, Especial National Geographic.
- **Documentales:** El destino de Aragorn, Minas Tirith: capital de Gondor, La batalla de los campos del Pelennor, Samsagaz el valiente, Éowyn: la dama de Rohan y caballos digitales.
- **Tráilers de cine y anuncios de televisión.**
- **El mundo de El Señor de los Anillos en los videojuegos.**

RÉCORD DE OSCAR©

No es habitual que se entreguen tantas estatuillas a una sola película. Esto sólo ha ocurrido dos veces en la historia de la Academia de las artes norteamericana: la primera en 1960 con Ben-Hur y en 1998 con Titanic.

1. Mejor Película.
2. Mejor Director.
3. Mejor Dirección Artística.
4. Mejor Vestuario.
5. Mejor Montaje.
6. Mejor Maquillaje.
7. Mejor Canción Original.
8. Mejor Banda Sonora Original.
9. Mejor Sonido.
10. Mejores Efectos Especiales.
11. Mejor Guión Adaptado.

DVD « si te gustó El Señor de los Anillos también te gustará...

- Dragones y mazmorras
- La princesa prometida
- Corazón de Dragón
- Cristal Oscuro
- Lady Halcón



SHREK 3D
EDICIÓN ESPECIAL

Nuestro ogro verde preferido ataca de nuevo con una edición especial en DVD de la primera peli, pero con una aventura nueva para que la veas con las gafas especiales 3D.

LA AVENTURA DE LA LUNA DE MIEL

Un esbirro de Lord Farquaad, Thelonio, rapta a Fiona. Pero rescatarla no será fácil para Shrek y Asno, que tendrán que sortear peligros como arañas, dragones, fantasmas vengativos y criaturas del bosque. Son 12 minutos trepidantes de los que no te puedes perder ni un segundo. Las escenas de acción son todavía más espectaculares gracias a las gafas especiales. Bichos que quitan el hipo, caballos con gafas de sol, una casita de dulces destrozada...

Viaja con Shrek en su aventura definitiva.

LO MÁS "IN"

- El dúo humorístico Cruz y Raya ha doblado a Shrek y Asno.
- Elige entre ver el cortometraje en dos o en tres dimensiones.
- Dos trailers de avance de la segunda peli, donde conocerás al Príncipe Encantador y al Gato con Botas, entre otros.

LOS EXTRAS VERDES

¿Y qué es una edición especial en DVD sin un montón de extras chulos?

Éstos son los más interesantes:

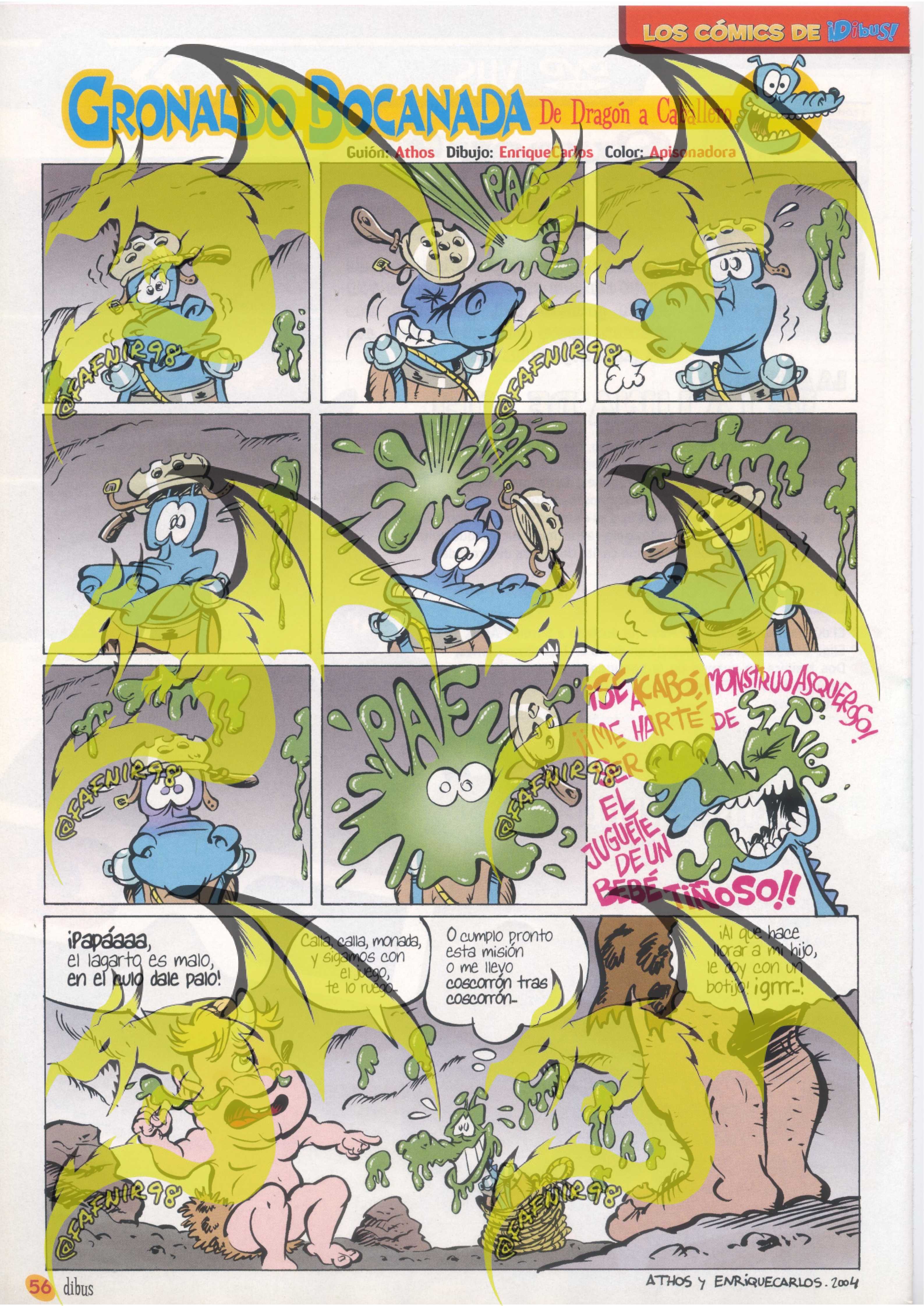
- **Karaoke con Shrek en el baile del pantano: canta con Asno, Fiona o Shrek.**
- **Entrevistas a los personajes principales.**
- **Juegos:**
  - **Juego de preguntas shrektacular.**
  - **Transformación de los personajes.**
  - **Decora al hombre de jengibre.**
- **El Estudio de Doblaje de Shrek: pon a prueba tu talento y dobla con tu voz a tu personaje preferido.**

DVD si te gustó ·SHREK también te gustará...

- Buscando a Nemo
- La edad de hielo
- Toy Story 1 y 2
- Hormigaz
- Bichos

GRONALDO BOCANADA
De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora





4-Ever Best Friends™
BANDAI
¡La caja se convierte en un fantástico bolso!
¡Ven a pasar el día con las Best Friends!
Pijama Party
En la Playa
Brianee
Calista
Includes 2 Best Friends Bracelets For You & Your Best Friend!
Best Friends Are Alike!
Collectible!
Beach Party
Everything is Twice as Fun with a Best Friend!
@FAFNIR98



Entrevistamos a... PAULA y CREGO

Son los creadores de Pangirl, la chica algo gamberrilla que se ha colado en las páginas de ¡Dibus! con sus historias alocadas y una gran personalidad. Hoy tienes la oportunidad de conocerles mejor y puede que nos cuenten algún que otro truquillo.

¡Dibus!- ¿Cuándo empezasteis a dibujar, y por qué?

Paula - La verdad es que siempre me ha encantado dibujar, y lo hago desde que era pequeña, exceptuando la época en la que estuve estudiando la carrera (Ingeniería de Telecomunicaciones), ya que no tenía demasiado tiempo (¡ah, y cuando tuve la varicela, que sólo me apetecía rascarme!).

¿Qué hace Paula y qué hace Crego? En definitiva, ¿quién es quién?

Crego - ¿Que qué hago? Bueno, procuro hacer siempre lo menos posible, cosa que resulta muy saludable y ayuda a conservarse bien. Pero como supongo que la pregunta hace referencia a mi labor en PANGIRL, pues me encargo de los guiones, de colorear y de aguantar a la dibujante.

P - Yo dibujo y entinto.

¿Cómo nació PANGIRL? Nos parece que Paula tiene algo que decirnos...

P - Como ya dije antes, durante los años que estudié la carrera no dibujé nada. Después, cuando comencé a trabajar, ya dispuse de algo más de tiempo y me planteé retomar mi afición por el cómic, más que nada para desconectar un poco de mi trabajo como ingeniera, que resulta bastante absorbente. Luego, comentándolo con **Marcos** (**Marcos** es su nombre y **Crego** su apellido) surgió la idea de hacer una tira, una cosa llevó a la otra... y así hasta hoy.

Con todas las historias de niños traviesos que hay, ¿cómo se os ocurrió crear una más?

C - No recuerdo exactamente el momento en el que decidimos que los protagonistas serían niños. Supongo que surgió la idea y simplemente seguimos adelante.

Contadnos algo de los personajes secundarios. ¿A cuál preferís?

P - Mis preferidos son los dos gatos, **Pipo** y **Teo** (son mis gatos en realidad).

C - La mía es **Chelsea**, la amiga rubia de **Pangirl**. Por cierto, si a alguien le interesa conocer algo más sobre los personajes o quiere escribir algún comentario sobre la serie, puede hacerlo en nuestra página web: **www.pangirl.com**

¿Crecerá Pangirl?

C - Físicamente es posible, mentalmente os puedo asegurar (por experiencia propia) que **Paula** nunca superará la edad mental de 7 años. En lo referente a la tira, supongo que, aunque pase el tiempo, los personajes no cumplirán años.



¿Con cuál de los personajes os identificáis?

C - Lógicamente, **Pangirl** es un reflejo bastante fiel de la personalidad de **Paula**. Supongo que el personaje de **Marcos**, el amigo de **Paula**, se parece bastante a mí.

Hablemos un poco de las técnicas que utilizáis para dibujar. Eso les interesa mucho a nuestros dibuartistas. ¿Lápices de madera o punta fina?

P - Para dibujar utilizo siempre portaminas del 0.5 y minas blandas.

¿Rotuladores numerados o pinceles y plumillas?

P - Rotuladores numerados.

¿Cómo decidís los colores para cada personaje?

C - Tenemos una paleta de colores personalizada en el programa del ordenador, que ahora estamos modificando porque no estamos del todo satisfechos con el resultado.

¿Con qué programa informático coloreáis

C - Adobe Photoshop. ■

SUS FAVORITOS

Paula

Lugar de nacimiento: Ourense (Provincia de Ourense, Galicia)
Fecha de nacimiento: 11/09/1976
Horóscopo: Virgo
Principal afición: Dibujar

Crego

Lugar de nacimiento: Cedeira (Provincia de A Coruña, Galicia)
Fecha de nacimiento: 20/11/1976
Horóscopo: Escorpio
Principal afición: Leer

	Paula	Crego
CÓMICS	Calvin & Hobbes	Blacksad
PERSONAJES DE CÓMICS	Calvin	Blacksad
PELÍCULAS DE ANIMACIÓN	Pesadilla antes de Navidad	Toy Story
PERSONAJES DE ANIMACIÓN	Goku	Bender



SÉ EL DIBUARTISTA Nº1

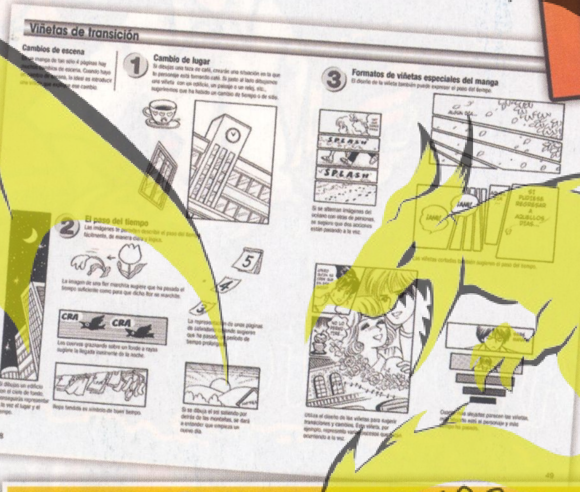
CÓMO DIBUJAR MANGA

11. Nivel básico (1)

Angel Matsumoto te enseña un método sencillo y fácil de entender para que dibujes tus manga cómodamente. ¿No sabes cómo empezar? ¡Éste es tu libro!

Seguro que se te han ocurrido mil ideas para hacer un cómic y no te acabas de decidir por una. A lo mejor has diseñado un personaje protagonista, pero hay algo que falla y no sabes qué es. Y a lo mejor tienes todo esto, pero no sabes cuáles son los mejores materiales para hacer tu cómic. No te preocupes más, dibuartista. Existe un volumen de la colección CÓMO DIBUJAR MANGA diseñado para ti, con un montón de ejemplos superprácticos.







- Es un curso básico para empezar a dibujar manga.
- Te enseña a utilizar los materiales que te recomiendan.
- Te dice si una técnica es más o menos difícil y también si los materiales recomendados son caros o baratos.
- Te proporciona ejemplos de páginas de manga y sus posibles continuaciones.
- Te muestra trucos accesibles con los que mejorar tu técnica.



JAPONÉS EN VIÑETAS

4ª EDICIÓN

Si te gustan los manga y, además, sientes curiosidad por el idioma japonés, cuentas con el *bestseller* escrito por Marc Bernabé para empezar. Este libro te enseña, pasito a pasito, lo básico para entender los manga.





CÓMO DIBUJAR MANGA 2 TÉCNICAS

Y después del curso inicial te toca depurar la técnica, mangaka. Conviértete en un as de la perspectiva y las tramas de todo tipo. Este libro te revela los truquillos que utilizan tus dibujantes preferidos, ¡no le pierdas la pista!

3ª EDICIÓN

MUNDO MANGA

-LOS UNIFORMES DE ESCUELA JAPONESES-

Son un auténtico mundo y aparecen en muchísimos manga. En Japón, cada escuela diseña su propio uniforme. El uniforme de una de las escuelas más prestigiosas, la Keio, aparece en títulos como SAILORMOON (lo lleva **Haruka**) o HIKARU NO GO (lo lleva **Akira**, el rival de Hikaru, el protagonista).

Pero como imaginación no les falta a los nipones, muchos de los uniformes se los inventan, y además les dan toques fantásticos a los diseños, como en CLAMP, CLUB DE DETECTIVES, porque la Escuela Clamp, donde se desarrolla la acción, no es real.

Aunque la Escuela Clamp sea imaginaria, estos uniformes podrían ser reales.

Las chicas de AZUMANGA DAIOH van al cole a lo mercedaria (cole de monjitas).

LA FICHA:

TOMO TAKINO DE AZUMANGA DAIOH

Un auténtico huracán, rebosante de energía y un poco hiperactiva. Su obsesión es la competitividad, un hecho demostrado por los habituales desafíos que lanza a sus compañeras de clase. Jamás hace los deberes, y tiene a **Koyomi** hasta el gorro por dejarla copiar para no meterse en líos. **Tomo**, haciendo gala de su desparpajo, habla a la **Srta. Yukari** de "tú", o incluso se atreve con un "chata" de vez en cuando.

Esta niñita es un torbellino sin remedio, saca de quicio a todo el mundo.



LA ESTANTERÍA DEL OTAKU

AZUKI vol. 1

Mangaline

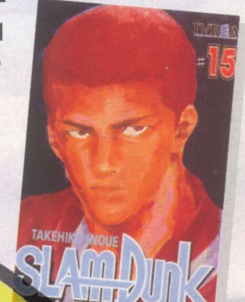
Azuki es una niña normal de 10 años muy querida por sus amigos. Un día, descubre que está coladísima por un chico de su clase, **Yuunosuke**, pero parece que no le hace mucho caso. Descubre a su pandilla y diviértete con su particular entorno. ¡Cada día es una aventura!



SLAM DUNK vol. 15

Ivrea

Los genios del baloncesto disputan los partidos más emocionantes en este manga. Si te gustan los deportes y, aún más, el basket, éste es tu manga. **Hanamichi Sakuragi**, el protagonista, es un chico rebelde que sólo se preocupa por peinarse el tupé hasta que conoce al amor de su vida: **Hanako**. Y resulta que a **Hanako** le encanta el baloncesto...



YU YU HAKUSHO vol. 3

Glénat

Los detectives del Más Allá, liderados por el incontrolable **Yusuke Urameshi**, resuelven casos cada vez más difíciles. **Koenma Junior**, su jefe, es el hijo del señor del Más Allá y transmite las misiones a través de la guapa **Botan**. **Yusuke** es cada día más fuerte, y no paran de llegar poderosos demonios desde el Mundo Infernal. ¿Logrará detenerlos?



Lo + en Anime

Inu Yasha

Selecta Visión
DVD

Kagome es una chica normalita que va al instituto y que tiene pocas preocupaciones. Su abuelo vive en un templo y es muy supersticioso y ha puesto protección mágica a un pozo que parecía la mar de inofensivo... hasta que Kagome se cae en él y despierta en el Japón medieval.

Allí despierta, sin comerlo ni beberlo, al semi-demonio perro Inu Yasha, un ser que tiene una parte humana y que va en busca de la mítica Esfera de los cuatro espíritus, un objeto con el que se convertiría en un demonio completo.

Pero sin querer, Kagome rompe la preciada joya en mil pedazos, y se tendrá que aliar con Inu Yasha para recuperarla.

Pronto descubrirá que es la reencarnación de la sacerdotisa que condenó a Inu Yasha y que posee una habilidad especial con el arco y las flechas.

Por otra parte, una legión de seres horripilantes desea hacerse con la Esfera, entre ellos Sesshomaru, el hermano mayor de Inu Yasha. ¡Su aventura no ha hecho más que empezar!

Fruits Basket

¿Te imaginas un poder capaz de convocar a todos los integrantes del horóscopo chino? Pues eso es lo que le pasa a Tohru Honda, una colegiala que un buen día se encuentra con los Sohma, unos seres que son la reencarnación de los signos de dicho horóscopo. Perros, gatos, cerdos, tigres, dragones... ¡la que se va a liar!

Jonu Media
DVD

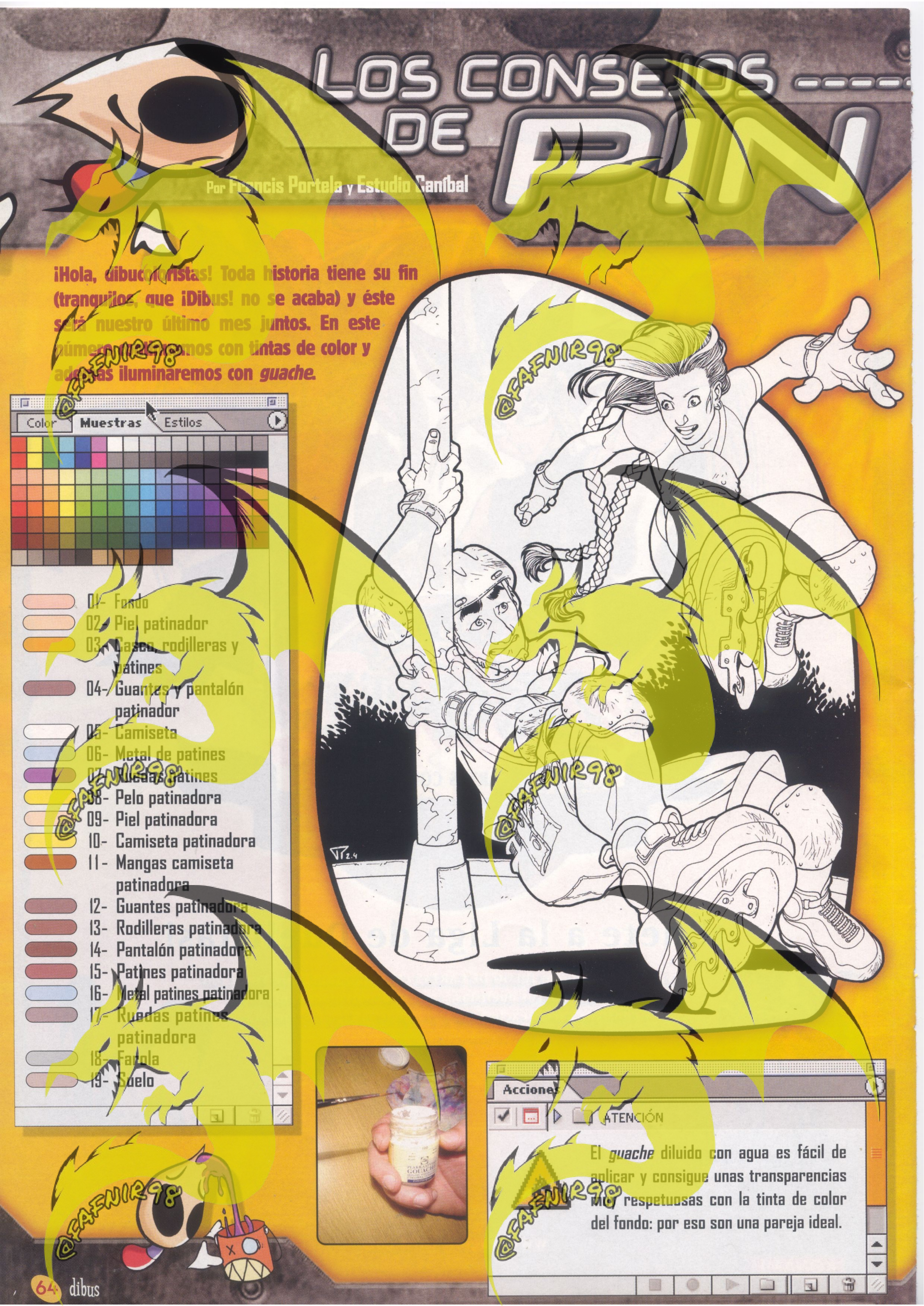
Yu Yu Hakusho Temporada 3

Continúan las aventuras de Yusuke, Kuwabara, Kurama y Hiei, los detectives del Más Allá. Una horda de demonios llega desde el inframundo, el hogar de los demonios, y sólo Yusuke podrá hacer frente a los más poderosos. Después de derrotar al fortísimo Toguro, tendrá que vérselas con un antiguo detective del Más Allá que se ha pasado a las filas de la oscuridad: el temible Sensui.

Jonu Media
DVD



Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
Duelist League
¡Únete a la Liga de Duelistas!
Diviertete jugando al JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES de Yu-Gi-Oh!,
conoce compañeros duelistas, completa actividades retadoras
y consigue cartas exclusivas y el Pin de la Liga de Duelistas.
(Puedes traer tu própio Deck)
www.yugioh-card.com
KONAMI
©1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT
@FAFNIR98



LOS CONSEJOS DE PIN

Por Francis Portela y Estudio Caníbal

¡Hola, dibucoloristas! Toda historia tiene su fin (tranquilos, que ¡Dibus! no se acaba) y éste será nuestro último mes juntos. En este número trabajaremos con tintas de color y además iluminaremos con *guache*.

01- Fondo
02- Piel patinador
03- Casco, rodilleras y patines
04- Guantes y pantalón patinador
05- Camiseta
06- Metal de patines
07- Ruedas patines
08- Pelo patinadora
09- Piel patinadora
10- Camiseta patinadora
11- Mangas camiseta patinadora
12- Guantes patinadora
13- Rodilleras patinadora
14- Pantalón patinadora
15- Patines patinadora
16- Metal patines patinadora
17- Ruedas patines patinadora
18- Farola
19- Suelo

El *guache* diluido con agua es fácil de aplicar y consigue unas transparencias Muy respetuosas con la tinta de color del fondo: por eso son una pareja ideal.



Carlos comienza pintando poco a poco capas sucesivas de color piel para ir oscureciendo de manera degradada [foto 1].

Realiza la misma operación con color marrón en los pantalones y después en la sombra de la camiseta [fotos 2, 3 y 4].

Después continúa de la misma manera con las rodilleras, el casco y las botas [foto 5].

Una vez aplicados los colores con las tintas de color [foto 6], empezamos a pintar con *guache* diluido en agua (para que no tape del todo). De esta manera conseguimos los brillos de las rodilleras [foto 7].

Luego repetid los mismos pasos con las botas [fotos 8 y 9], y *voilà*, la técnica ya está aprendida y la clase terminada [foto 10].



Los que tenemos gatos sabemos que no son como los perros: sólo te quieren cuando les das de comer. ¡¡Y Garfield es el ejemplo más claro de cómo puede llegar a ser un felino!!

GARFIELD
GENIO Y FIGURA

¿QUIÉN ES GARFIELD?

Este gato gordinflón deleita a miles de seguidores de todo el mundo desde que el bueno de **Jim Davis** lo creó en 1978. Aunque ha sufrido algunas transformaciones y ha hecho nuevos amigos, no ha cambiado: adora la comida (sobre todo la lasaña), odia los lunes, no soporta estar a dieta, ve la tele hasta altas horas de la mañana, se lo pasa pipa burlándose de **Odie** (el perro menos inteligente del planeta), aborrece a **Neermal** (el gatito más mono del mundo)... Pero por encima de toda está **Jon**, su sufrido amo y objetivo favorito, al que pispa la comida, llena de pelos...

© 1979 United Feature Syndicate, Inc.

DATOS A TUTIPLÉN

GARFIELD se publica en 2.570 periódicos de 63 países, en 23 idiomas, ¡ni más ni menos! Tiene 263.000 lectores en todo el mundo, y seguro que muchos de ellos son fans de la serie de televisión, que puede verse en 43 países (entre ellos España). Y lo mejor del caso es que no sólo es una serie que guste a los niños, sino que tiene muchos fans entre los adultos, que también disfrutan con las ocurrencias de este gato naranja con sobrepeso y mala idea.

A pesar de todo, **Garfield** cae bien. Es divertido ver su batalla con la báscula y su curiosa alianza con los ratones de la casa, pero también es muy tierno su apego a **Pooky**, su adorado osito de peluche, y se maravilla, como cualquier niño, con la Navidad y los regalos. Quizá no sea el mejor gato del mundo... ¡¡pero es el más divertido!!

¿DÓNDE ENCUENTRO A GARFIELD?

Podéis leer las aventuras de GARFIELD en un montón de periódicos diarios de nuestro país, pero si lo que os va es la serie de televisión, tenéis la oportunidad de verla en muchas comunidades autónomas. Y si no, en Cartoon Network. ¡No será por falta de oportunidades!


CAMPEONES
hacia el Mundial
OLIVER Y BENJI
SERIE COMPLETA
8 DVD'S
52 CAPÍTULOS
¡YA A LA VENTA EN DVD!
manga films
www.mangafilms.es
@FAFNIR98


Opikú y Jill
Creado por: Sam G.C.
Guión: David Ramírez
Dibujo y color: Sam G.C.
24
AJÁ, EN LA EDICIÓN DE HOY DEL KAPOKILLA TIMES HAN PUESTO EL ANUNCIO DE MI BÚSQUEDA DEL MAGIATRÓN... ESTO ES MÁS CÓMODO QUE USAR UN HECHIZO DE BÚSQUEDA.
¿EL MAGIATRÓN? ¿QUÉ ES ESO?
¡NADA, NADA...! ¡COMENCEMOS LA CLASE, MAESTRO TUBA!
¿?
JILL TIENE RAZÓN. HOY TENÉIS QUE SEGUIR APRENDIENDO A ESCRIBIR LAS RUNAS DE AYER.
¡ESTA VEZ NO FALLARÉ!
DETECTO UNA CIERTA DESCONFIANZA...
¡EJEM! MEJOR NOS DEDICAMOS A HACERLAS POR ESCRITO, OPIKÚ...
LAS RUNAS ESCRITAS EN PAPEL SON UN POCO MENOS PODEROSAS, PERO MÁS FÁCILES DE CONTROLAR.
BIEN, Y... ¿CÓMO SE ACTIVA UNA RUNA ESCRITA?
¡YO LO SÉ, YO LO SÉ!
CÓMO NO...
¡SE ALZA EL PAPEL Y SE DICE EL NOMBRE DE LA RUNA DEL DERECHO Y DEL REVÉS!
RAS RAS
¿ASÍ?
"¡SOY UNA EMPOLLONA, ANOLLOPME ANU YOS!"


TAMAGOTCHI
connexion
TAMAGOTCHI
¡Cuídalo
Haz Amigos
Comparte
... y
Conecta !
¡El Tamagotchi
que se
comunica!
BANDAI
@FAFNIR98



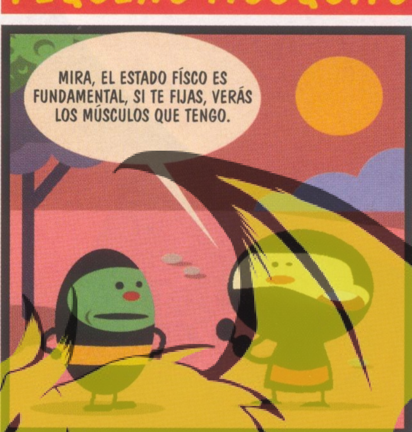
Guión y dibujo: Darío Adanti







PEQUEÑO MOSQUITO







Fotografía DIGITAL

¡Bienvenido a este nuevo apartado, dibucolega!
Si te gusta hacer fotos, ¡ésta es tu sección! Te propondremos un tema todos los meses y premiaremos las mejores fotos.

Si tu foto es una de las afortunadas, la publicaremos en esta página el mes que corresponda. ¿Estás preparado?



Disfraza a tu mascota de tu personaje preferido y ¡envíanos la foto!



RECUERDA QUE:

- Tienes que hacer la foto con una cámara digital.
- Puedes retocar la foto.
- Puedes enviar más de una foto.

Envíanos tus fotos a:
dibus@normaeditorial.com


DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
@FAFNIR98
FIGURAS DE
12 CM DE ALTURA
FIGURAS DE 4 CM
VEHÍCULOS
DRAGON BALL
¡CON LUZ Y
SONIDOS!
CAPSULE
GIOCHI PREZIOSI



Por Núria Teuler

LLAVERO-COHETE

Bienvenido a esta nueva sección, donde daremos forma a objetos divertidos con pasos muy sencillos que podrás seguir sin problemas. Estas manualidades pondrán a prueba tu habilidad e imaginación, así que tendrás que poner los cinco sentidos. Entramos en el hiperespacio con un super-llavero nave espacial. ¡Adelante!

Esto es lo que necesitarás para realizar el llavero-cohete:

- **Pasta para modelar, pasta de sal, "papier maché".**
- **Pintura en *spray* plateada o de algún otro color metalizado.**
- **Pintura para maquetas.**
- **Pincel fino.**
- **Rotulador permanente.**
- **Cordón de cuero.**

Dónde encontrarlos

- Tiendas de manualidades.
- Mercerías.
- Papelerías.



1

Cortamos un trozo de pasta y empezamos dándole forma de cigarro puro. Los alerones los modelaremos a parte y los uniremos a la zona de cola trabajando bien la masa y alisando con los dedos todo lo que sea necesario.

2

Una vez realizada la estructura base, marcamos todos los detalles con un lápiz puntiagudo: las escotillas, junturas, letras, tubos de salida de los reactores y todo aquello que nos sugiera la imaginación.

3

¡No te olvides de hacer un agujero en el morro del cohete con el lápiz! Tienes que atravesarlo por el medio, procurando que el agujero esté rodeado de grueso de masa para que no se parta. Por allí pasaremos el cordón de cuero. Déjalo secar 24 horas.

4

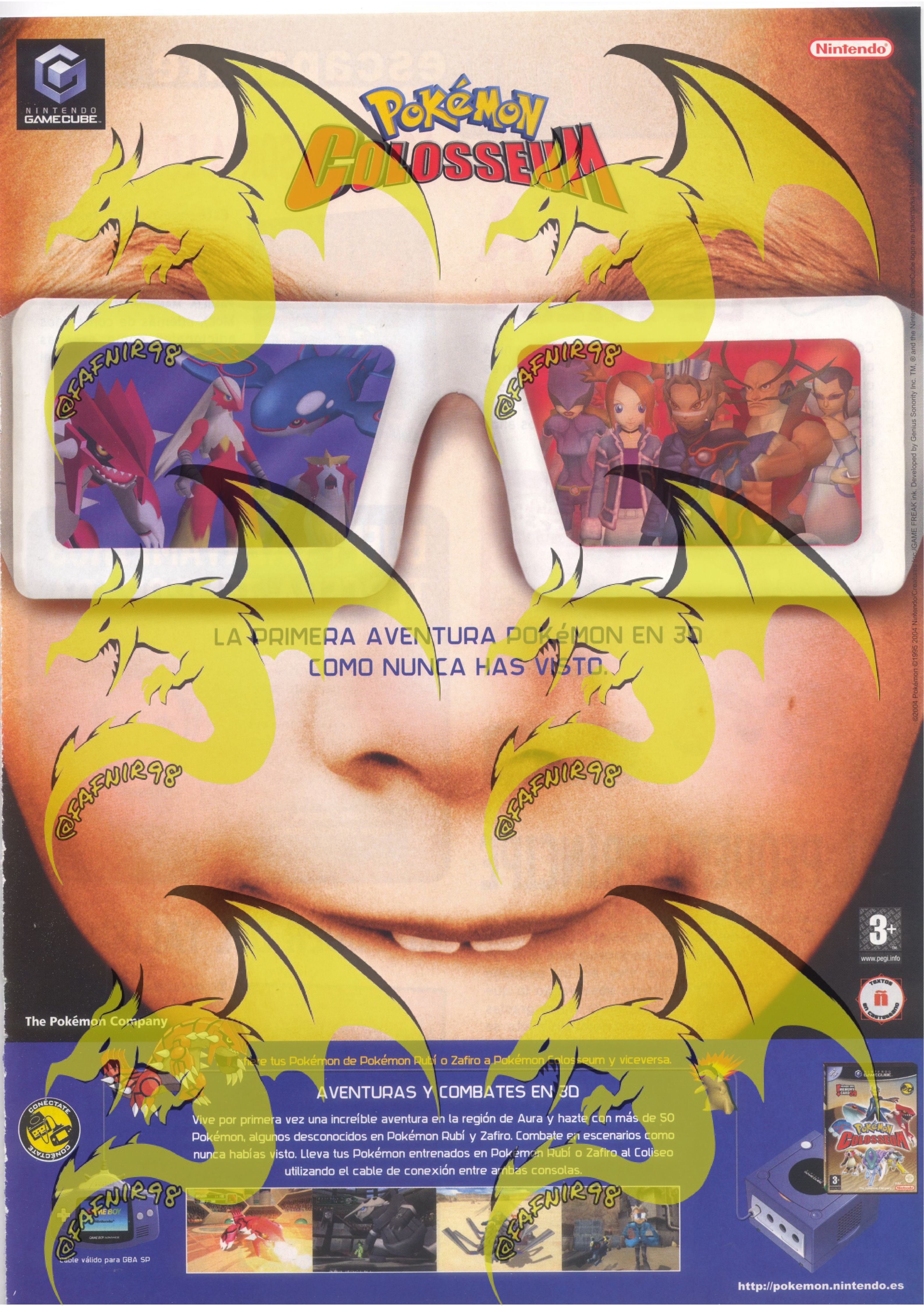
Pintaremos con spray metalizado pulverizando a una distancia de 20 centímetros. Dejaremos secar unos 30 minutos y luego le damos la vuelta y lo pintamos por la base. Con una capa en cada lado es suficiente.

5

Ahora toca decorar el cohete con pinturas. Las aplicamos con el pincel fino insistiendo en las marcas que has realizado antes con el lápiz. Cuando esté seco, perfilaremos y delinearemos los detalles con rotulador permanente.

6

Ya podemos pasar el cordel de cuero, anudarlo y... ¡voilà! ya tenemos nuestro llavero-cohete. Puedes colgarlo en tu mochila, llevar las llaves de casa o, si lo prefieres, regalarlo a alguien muy especial (o no, claro). Puedes darle diferente forma y color, decorarlo pinchando con espátulas o superficies rugosas y, a medida que vayas adquiriendo confianza con el material, intenta moldear objetos distintos y bien originales.


NINTENDO
GAMECUBE
Nintendo
Pokémon
Colosseum
@FAFNIR98
LA PRIMERA AVENTURA POKéMON EN 3D
COMO NUNCA HAS VISTO.
3+
www.pegi.info
TEXTOS
EN CASTELLANO
The Pokémon Company
fiere tus Pokémon de Pokémon Rubí o Zafiro a Pokémon Colosseum y viceversa.
AVENTURAS Y COMBATES EN 3D
Vive por primera vez una increíble aventura en la región de Aura y hazte con más de 50 Pokémon, algunos desconocidos en Pokémon Rubí y Zafiro. Combate en escenarios como nunca habías visto. Lleva tus Pokémon entrenados en Pokémon Rubí o Zafiro al Coliseo utilizando el cable de conexión entre ambas consolas.
CONÉCTATE
Cable válido para GBA SP
http://pokemon.nintendo.es
©2004 Pokémon ©1995 2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK ink. Developed by Genius Sonority Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo

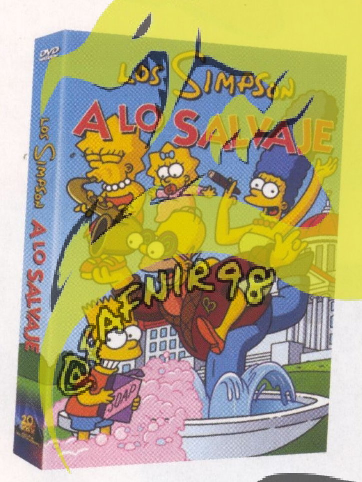
TARTA DE FRESA

Conoce los capítulos inéditos de **Tarta de Fresa**, una niña que vive en un valle rodeada de sus amigos. Lo curioso es que todos tienen nombres de frutas. Si le preguntas a mamá, ¡ya verás como la conoce! ¿Que cómo es eso? Pues porque **Tarta de Fresa** fue muy famosa en los años 80... a causa de unas cajitas de caramelos.



Twentieth Century Fox Home Entertainment
DVD

LOS SIMPSON A LO SALVAJE



Este nuevo DVD temático de **Los Simpson** presenta cuatro desternillantes capítulos (**Homer se va de juerga**; **Domingo, horrible domingo**; **La familia Mansión** y **Homer, el Moe**), además de contenidos adicionales como escenas nunca vistas en televisión del payaso **Krusty**.

Twentieth Century Fox Home Entertainment
DVD

BUFFY CAZAVAMPIROS
TERCERA TEMPORADA

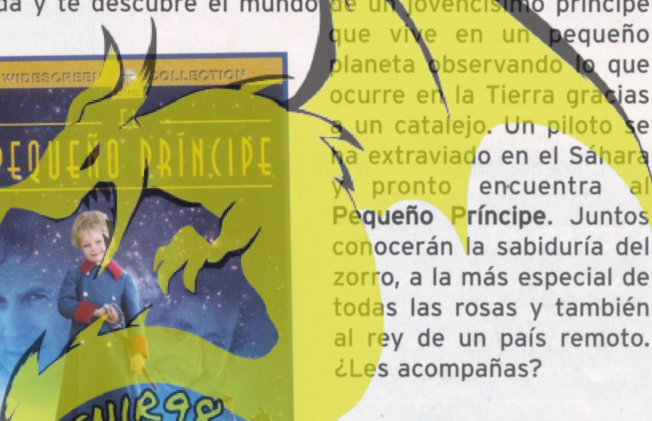
Los nuevos capítulos en DVD de **Buffy** llegan con mucho lujo, en un *pack* de seis discos. Además de los 22 capítulos, el DVD contiene extras que ningún fan de **Buffy** que se precie se podrá perder. ¿Eres tú uno de ellos?



Twentieth Century Fox Home Entertainment
DVD

EL PEQUEÑO PRÍNCIPE

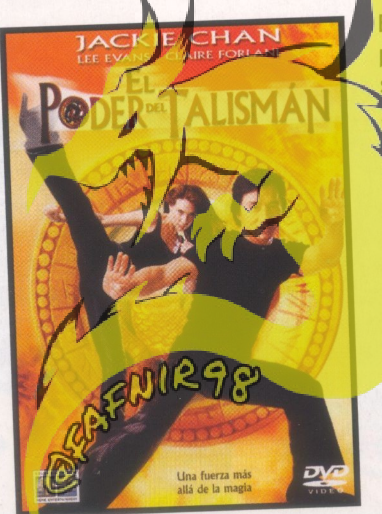
¿Conoces el cuento de **El principito**? ¡Pues aquí tienes la película! El clásico de **Antoine de Saint-Éxupery** cobra vida y te descubre el mundo de un jovencísimo príncipe que vive en un pequeño planeta observando lo que ocurre en la Tierra gracias a un catalejo. Un piloto se ha extraviado en el Sáhara y pronto encuentra al **Pequeño Príncipe**. Juntos conocerán la sabiduría del zorro, a la más especial de todas las rosas y también al rey de un país remoto. ¿Les acompañas?



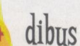
Paramount Home Entertainment
DVD

EL PODER DEL TALISMÁN

El detective **Eddie Yang** pierde la vida mientras le sigue la pista al villano **Snakehead**, pero resucita gracias a un talismán mágico con superpoderes y una extraordinaria fuerza. Junto a una bella agente de la Interpol, **Eddie** irá tras la pista de **Snakehead**, que quiere dominar el mundo.



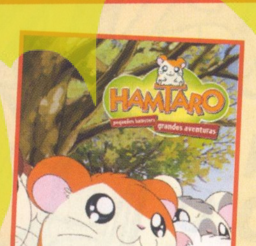
Columbia Tristar Home Entertainment
DVD

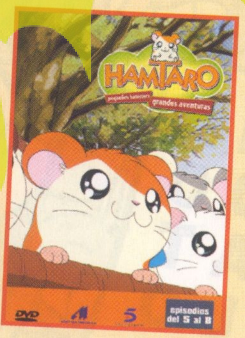




HAMTARO

El pequeño **Hamtaro** despierta en una nueva casa... ya no le rodean ni su madre ni sus muchos hermanos. **Laura** es su nueva amiga y lo adora, pero a **Hamtaro** le apetece mucho vivir aventuras y hace sus pequeñas escapaditas para descubrir mundo. Pronto se hace amigo de un grupo genial de hámsters, los **Ham-ham**, que también tienen su propio lenguaje.





Arait Multimedia
DVD

LOS LIBROS DE WITCH

Diviértete con las brujitas más conocidas del momento: las **Witch**. Si todavía no sabes quiénes son **Will**, **Cornelia**, **Taranee** y **Hay Lin**, ¡no pierdas más tiempo! Además de los cómics, sus aventuras se serializan en pequeñas novelas y libritos en los que ellas mismas cuentan todos sus secretos.



EDITA: Ediciones Gaviota

PACMAN WORLD 2



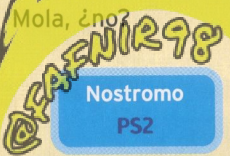
¡Vuelve **Pac Man**! La **Banda Fantasma** anda suelta y está creando problemas a todos los habitantes de Villa Pac. Para empezar, roban la Fruta Mágica de Oro y además, han liberado al peor de los fantasmas: ¡**Spooky**! Resuelve este caso en la piel del redondo **Pac Man** comiendo bolas de energía, ¡y evita que te devoren los fantasmas!

Virgin Play
PC

MANDOS DE SPIDERMAN

Ponte al frente de tu consola con estos geniales mandos personalizados de **Spiderman**. El hombre araña te acompañará mientras derrotas a los villanos de final de fase. Mola, ¿no?





Nostromo
PS2

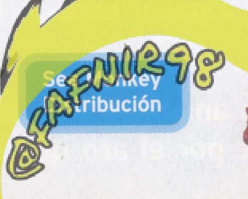
DISNEY ART ATTACK

La sexta temporada de **Art Attack** en Disney Channel ya ha comenzado, y para que puedas practicar con tus manualidades, aquí tienes esta caja con materiales para fabricar tu propia máscara: la caja contiene témperas, cola para papel, un modelo de máscara, brillantina adhesiva, recipientes de plástico, un modelador multiuso, patrones... ¡¡todo lo necesario para hacer las máscaras más guays!!

Disney / Clementoni

SEA-MONKEYS

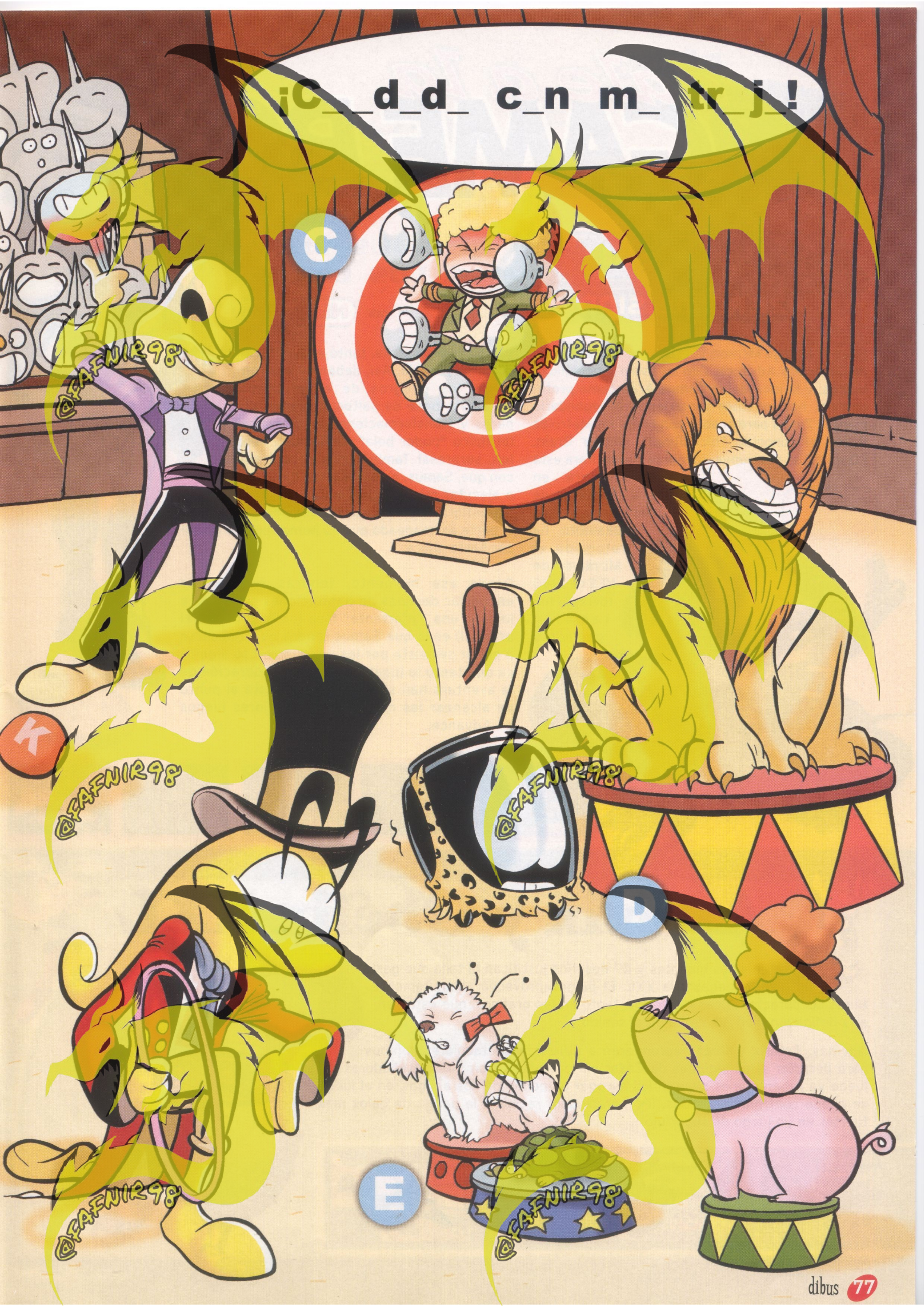
¿Sabes lo que es un **Sea-monkey**? El último grito en minimascotas instantáneas. En realidad es una especie de gamba (*artemia nyos*) que tiene la asombrosa capacidad de permanecer en estado de animación suspendida y volver a la vida cuando se la introduce en el agua. ¿Quieres saber más sobre estos curiosos bichitos? En **www.sea-monkeys.es** podrás encontrar toda la información. ¡¡Llega la **Sea-monkeymanía**!!





Sea-monkey Distribución


DIBUPASATIEMPOS
Damas y caballeros, niños y niñas.
Prepárense para presenciar el mayor espéctaculo del Mundo.
¡BIENVENIDOS AL CIRCO!
L D N T L A M L
A F R C E R D O
J G S M O G A T
O R U F N E L O
V B A T Q I N M
A P E R R O K I
S I T U M O A F
E L E F A N T E
A
R
F
A
B
I
Por Àlex López
A Encuentra en la sopa de letras el nombre de 6 animales que aparecen en la carpa del circo.
B Ordena las letras con las que el payaso hace malabarismos y descubre el nombre del individuo que escupe fuego, come clavos y duerme en una cama llena de pinchos.
C Borrón, el temerario lanzador de plumillas, ya está montando el numerito. Rellena con vocales los espacios vacios y descubre qué es lo que le grita el niño repipi.
D Inkky, el valiente domador de leones, ha perdido su látigo en algún lugar de la carpa. Encuéntralo y ayúdale a pasar este mal rato.
E ¿Cual de estos animales será el primero en saltar por el aro que sujeta Dibu?


¡C_ _d_d_ c_n m_ tr_j_!
C
K
D
E
@fafnir98

dale a la GAME BOY™



METROID ZERO MISSION

¡Samus vuelve a los cielos!

por Nintendo Acción

Pues sí, la saga METROID vuelve a sacudir el mundo de GameBoy Advance. Con su estilo y genialidad típicos, y la incansable **Samus Aran** como protagonista, nos veremos recorriendo el legendario planeta Zebes para acabar con todos los Metroids y con el conocido "bicholfinal": **Mother Brain.** ¿Qué? Sí, sí, por supuesto que te suena. Para esta nueva aventura en GBA, el productor de ZERO MISSION, **Yoshio Sakamoto,** ha retomado el METROID de NES de 1986 (del cual fue también partícipe) y lo ha puesto al día, tanto a nivel técnico como jugable. Así, debemos ir afrontando los peligros de aquel primer METROID a base de saltos, carreras, disparos y transformaciones en Morphball (el típico "poder bola" de **Samus**). Pero, ¡oh, sorpresa! También nos encontramos con que, **Samus**, en estos años, ha aprendido a ejecutar movimientos a supervelocidad, o saltos antigravitatorios con los que podrá acceder a la parte del mapeado que no hemos podido alcanzar hasta ahora.

Desde ese momento, tendrás ocasión de encontrar decenas de habitaciones secretas, e incluso una "infartante" fase (no incluida en el original) en la que **Samus** tendrá que dedicarse a evitar ser vista por los enemigos. Eso significa que tanto la jugabilidad como la duración de la aventura han sido ampliadas hasta el punto de alcanzar los niveles de los mejores juegos de Advance.

Astérix y Obélix XXL

6 niveles gigantes y 49 desafíos justifican la talla que gasta este juegazo: la XXL. El juego aprovecha absolutamente todas las características de la GBA tanto en los gráficos, que están en alta definición y en 3D, como en el sonido.

Además, **Astérix** y **Obélix** aprenderán a utilizar espectaculares combos para derrotar a las legiones de **César** sin pestañear. Como los diseñadores del juego ya saben que es superdifícil escoger a uno de los dos amigos, en el juego se puede controlar a los dos. ¡Prepárate para recibir a la pareja de galos más fuertes en un juego de superlujo!


Bienvenidos a...
El Club ¡Dibus!
1- Amaya Lozano Guembe, Pamplona.
2- Francisco Olaya Garijo, La Roda (Albacete).
3- Vicente Fernández Sanz, La Plana, Esparraguera (Barcelona).
Los finalistas...
Los dibus más alucinantes en el interior. ¡Gira la página!
Enviad vuestros dibujos y cartas a:
El Club ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona
EL DIBUJO DEL MES POR:
Amparo Peris Alagarda, Valencia.
Comentario: Amparo ha realizado este bonito dibujo de la Deedlit que aparece en Record of Lodoss War: La bruja gris. Es un dibujo apropiado para la cubierta por distintos motivos: presenta una única figura central, con espacio en la parte de arrriba para colocar un titular y con otro espacio a un lado de Deedlit para colocar otros textos. Amparo ha tenido todo esto en cuenta. ¡Felicidades!
@FAFNIR98

El Club ¡Dibus!

¡YA ESTAMOS AQUÍ!



¡Hola dibucolegas! Estamos aquí de nuevo con un montón de sorpresas y trabajos fantásticos realizados por vosotros. Por lo visto, el buen tiempo ha entrado para bien, porque cada vez estáis más inspirados y nos enviáis dibujos tan chulos como éstos.

1D! y 2D! **Silvia** y **Frank** son dos compañeros de clase la mar de creativos que inventan sus propias historias y cómics. Ahora trabajan en Ángel: el poder de la amistad (**Silvia**) y Luna: la diosa de los animales (**Frank**). Chicos, las dos sinopsis que nos habéis enviado son interesantes y originales; os animamos a continuar con ellas, ¡y a ver si nos enseñáis algo cuando las acabéis!
Pero nos parece que nuestros dibucolegas van a tener más suerte, porque podrán cartearse con vosotros en:

Silvia Santamaría Sánchez
c/ Benjamín Palencia nº65, 5º B
28038 Madrid

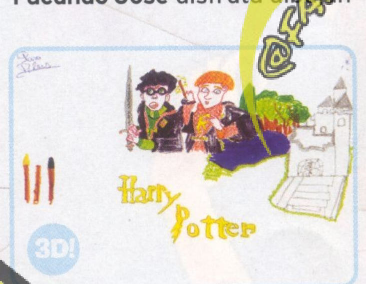
Francisco Javier Mateos Redondo
c/ Ramón Pérez de Ayala nº68, 8º B
28038 Madrid



3D! **Facundo José Guimle Rodríguez** es un dibucolega de Gijón aficionadísimo a Harry Potter. Nos sugiere, entre otras cosas, que la sección de Harry Potter Manía sea más larga y que contemos más cosas sobre su aprendiz de mago favorito. Mientras tanto, **Facundo José** disfruta dibujando a su ídolo y aquí tenemos una muestra. **Harry** –con la espada de **Godric Griffindor**– y **Ron** en Hogwarts.

4D! **Raúl Cordero Mateo** vive en Esparraguera (Barcelona). Nos ha enviado este dibujo de Los Simpson donde podemos ver una simpática versión de Harry Potter, con el **Señor Burns** en el papel estelar de **Lord Voldemort** y su ayudante en el de la serpiente **Nagini**. Estas versiones son un recurso muy bueno en el campo del humor gráfico. ¡Muy bien, **Raúl**!

5D! **Jorge Casasola Alepuz**, de 8 años, nos hace llegar este Dragón Blanco de Ojos Azules desde Alicante. La singular bestia que atemoriza a todos los rivales de **Seto Kaiba** (Yu-Gi-Oh!) es un dragón esbelto y con mucho movimiento. De todos modos, la cabeza queda un poco desproporcionada, y las patas traseras tendrían que ser igual de gruesas, pero es un dibujo bonito, bien resuelto y muy limpio (eso es muy importante).





DIBURANKING

Aquí están las series y pelis (e incluso libros) que votáis, dibucolegas, en las que reflejáis vuestras preferencias:

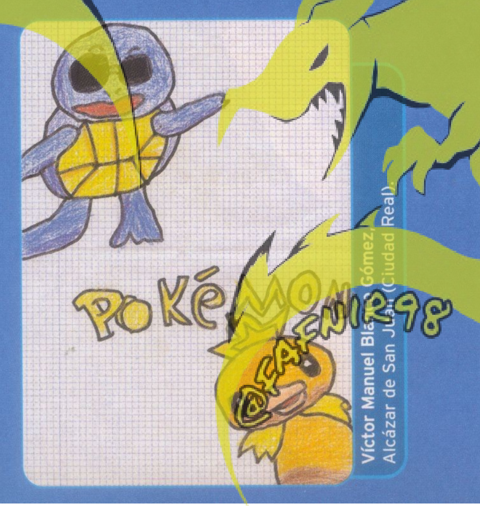
1. **Los Simpson**
2. **Harry Potter y la Orden del Fénix (libro)**
3. **Shin chan**
4. **Hamtaro**
5. **Yu-Gi-Oh!**

¡Vota tu serie, peli o libro preferido!

Escríbenos a:
Revista ¡Dibus!
Diburanking
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
con el asunto "diburanking"

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que mola



Víctor Manuel Bla[illegible] Gómez, Alcázar de San Juan (Ciudad Real).



Alejandro Martínez Fernández, Puerto Real (Cádiz).



6D! Miguel Ángel Lorenzo Ortega es un dibucolega de San Vicente del Raspeig (Alicante). Su dibujo está bien proporcionado y bien pintado, y se ha esforzado mucho en el fondo: una llanura cubierta de hierba que se une con el cielo lleno de nubes en el horizonte. Te aconsejamos que intentes realizar sombreados con tonalidades más claras u oscuras de los colores que utilices, como por ejemplo un rojo oscuro para las sombras de **Guilmon**.

7D! Sandra Murcia Picó, de Orihuela (Alicante), nos envía un dibujo de la película de Disney HERMANO OSO. **Sandra** se ha esforzado en rodear al pequeño osito de hierba y paisaje natural. El título hecho con rotuladores destaca un montón sobre el fondo, pintado tenuemente con lápices de colores. Como **Sandra** se ha tomado la precaución de repasar a **Koda** con rotulador negro, la figura no se confunde con el fondo.

8D! Miguel Ángel Gómez Bermejo tiene 9 años y nos escribe desde Santa Cruz del Retamar (Toledo) para enviarnos este simpático dibujo de Dexter intentando evitar que su hermana **Dee-Dee** ponga las manos en su laboratorio. El dibujo, hecho a lápiz, está repasado con un rotulador fino y pintado con rotuladores de colores. La expresión del rostro de **Dexter** es absolutamente convincente.

9D! Víctor Sosa Ojeda nos escribe desde Las Palmas de Gran Canaria para enviarnos este dibujo de **Metabee**, de MEDABOTS, y lo ha pintado con ceras (para el fondo) y rotuladores (para las figuras). Gracias, **Víctor**, por los ánimos que nos das; continuaremos ofreciéndoos lo mejor con nuestro trabajo a ti y a todos los dibucolegas que nos seguís.

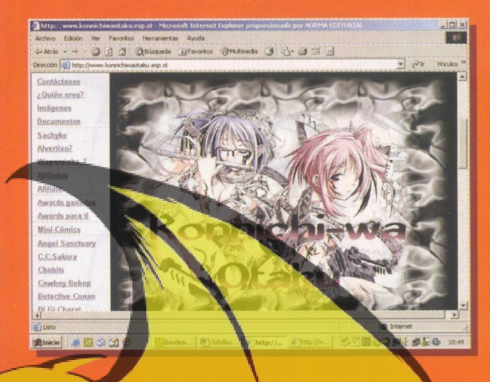
10D! Daniel Pulido Aranda es un jienense de 10 años que nos envía este conseguido dibujo de EL REY LEÓN. Nos han gustado mucho todos esos insectos junto a **Timón** y **Pumba** al pie de la roca. Sólo les falta decir "hakuna matata" por la expresión tan acertada y el movimiento natural de los dos amigos.



direcciones QUE MOL@N

www.konnichiwaotaku.esp.st

Sachiko es una dibulectora que se ha esforzado mucho para hacer su web, y la ha llenado de información sobre las series que más le gustan, entre ellas CHOBITS y ME GUSTA PORQUE ME GUSTA, de Clamp, y todo tipo de información sobre el mundo del manga y el anime. ¡Pero la web tiene muchas cosas más! Visítala y ya nos dirás, dibunauta.



DISEÑA TU WEB

Aquí tienes algunas direcciones en las que te enseñan a crear una web paso a paso. ¡Atrévete!

www.lsi.us.es/cursos/cursoweb/
Te puede parecer un poco seria de buenas a primeras, pero es muy útil.

webaprendiz.com
Para empezar desde cero. Dedicándole un ratito todos los días, ya verás qué pronto aprendes.

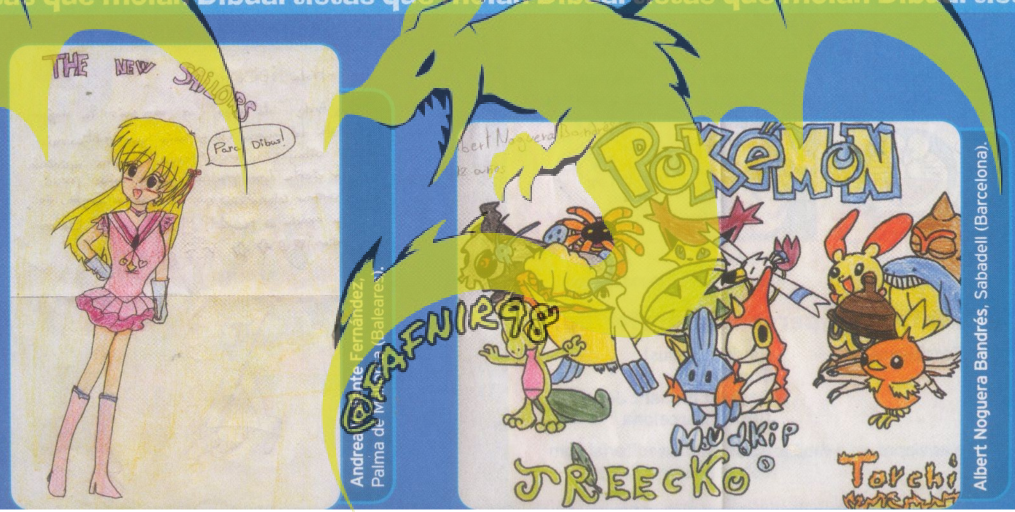
Envía tu carta a:
DIRECCIONES QUE MOLAN
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7,
08010 Barcelona

O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas



Sergio Redondo Yuste, Leganés (Madrid).



Andrea [illegible]nte Fernández, Palma de Mallorca (Baleares).

Albert Noguera Bandrés, Sabadell (Barcelona).



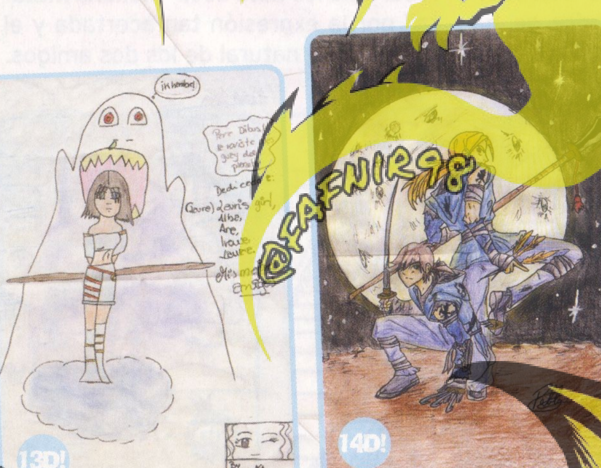
11D! **Rocío Lechuga Pérez** es una dibucolega que nos envía este bonito dibujo desde San Martín de Valdeiglesias (Madrid). Reconocemos en ella a una de las protas del manga .HACK: **Lena**, que salta de pura alegría. Nos ha llamado la atención ese detalle de rodear el dibujo de puntitos que dan sensación de movimiento y alegría. Lo único que echamos de menos es un poco más de fondo, porque así la hoja queda un poco vacía. Sigue dibujando, dibuartista, ¡te esperamos en nuestro próximo número!

12D! **Ángela Abal Alves** tiene 10 años y nos escribe desde Pontevedra. Ha dibujado al simpático **Hamtaro** con sus ojos brillantes y la expresión picarona que le caracteriza. **Ángela** lo dedica a su colegio, a la revista y a todos los dibucolegas.

13D! A **Helena Juliá Sánchez**, de Salamanca, le diríamos "¡manos arriba!", y no porque haya hecho algo malo la pobre, sino para que se anime a dibujar las manos a sus personajes. **Helena**, nuestro mejor consejo es que utilices modelos reales y también que copies manos de fotos de imagen real. ¿Y por qué tanta "realidad"? Más que nada, para que primero aprendas a dibujar las manos tal como son y con naturalidad. Después, ¡ya verás cómo te salen sin copiar!

14D! **Pablo Jiménez López**, de 14 años, nos envía un dibujo estupendo con dos guerreros posando a la luz de la Luna. Con este fondo nocturno, los personajes destacan un montón. También ayudan los destellos dorados y plateados que has añadido al metal de la espada y la lanza. ¡Muy bien!

15D! **Elena Álvarez Antelo**, de 12 años, nos hace llegar su dibujo desde Ponferrada (León) y nos cuenta que lo que más le gusta de **¡Dibus!** es el Panel de Dibujo y el cómic de **Pangirl**. Nos pregunta qué nos parecen las nubes que ha colocado de fondo. Pues no están mal, pero quizá tendrías que haber dibujado más a los lados del personaje, porque de esta forma parece que a la chica le salga humo de las alas. Eso sí, humo rosa. El resto del dibujo está muy bien, y el personaje transmite mucha alegría y movimiento, algo que valoramos especialmente en los dibujos de figuras.

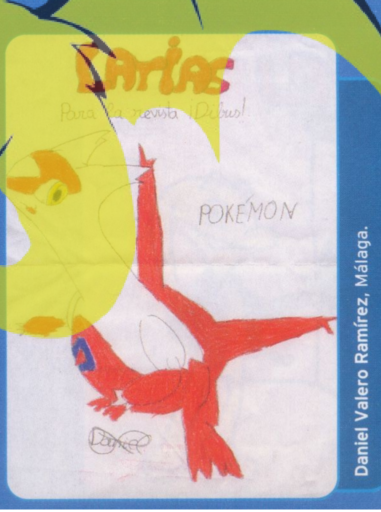




Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que mola



Álvaro Moreno Navarro, Achaurín de la Torre (Málaga).



Daniel Valero Ramírez, Málaga.

Andrea Bosch Martínez es una fan de las series: **Shaman King**, **Beyblade**, **Zelda** y de los videojuegos en general. Si quieres compartir con ella estas aficiones, podrás encontrarla aquí:
c/ Mascaró 25, 1º 1ª
08032 Barcelona
o enviad un mail a: Sandrius69@hotmail.com

Alberto Hernández Domínguez quiere cartearse con chicos y chicas a los que les guste **Harry Potter**, **El Señor de los Anillos** y los cómics y personajes del universo Marvel. Podéis contactar con él en:
Avda. de los [illegible] nº209, B.
[illegible]10 Doctoral (Las Palmas de Gran Canaria)

Amanda Gómez Martín tiene 14 años y le encantaría cartearse con dibucolegas que compartan su afición por **Pókemon**; **Digimon**; **La familia crece**; **Sakura, la cazadora de cartas**; **El guerrero samurai**; **Sailormoon** y **Los Simpson**. Podéis localizarla en:
c/ Teniente Muñoz Castellanos nº 21, 3º A
05003 Ávila

Noelia Rodríguez Castillo es una dibucolega de 11 años que quiere conocer gente a la que le guste **Sailormoon**, **Digimon**, **Love Hina**, **Detective Conan**, **Magical Doremi** y **Beyblade**. Los interesados podéis escribirle a:
Carretera Antigua de Valencia nº 41, 2º 3ª
08914 Barcelona

Meritxell Beugos Espinal tiene 14 años y es una superfan de **Sakura**, aunque también le gustan **Arc the Lad**, **El Guerrero Samurai**, **Sailormoon** y **Detective Conan**. Si queréis cartearos con ella y compartir un montón de ratos interesantes, escribidle a:
c/ Les Abolles nº 30, ático 1º,
08692 Puig-Reig (Barcelona)

Diana Ridavia Martínez es una dibucolega de 12 años cuyas series favoritas son: **Reena y Gaudy**, **Sakura**, **Shin chan**, **Trigun**, **Orphen**, **Los Simpson**, **7 Vidas** y **El club de la comedia**. Le encantaría cartearse con lectores de todas las edades, así que, ya lo veis, estáis todos invitados a contactar con ella:
c/ Archiduque Carlos nº 85, piso 21
46014 Valencia

Marcos Mejías Muñoz tiene 13 años y es un admirador de la genial autora japonesa **Rumiko Takahashi**. Le encantan **Ranma 1/2** e **Inuyasha**. Si queréis intercambiar información o comentar estas series, podéis escribirle a:
Apdo. Correos 367
2967 San Pedro de Alcántara (Málaga)

Ana Nieto Morillo quiere formar un club manga que tratará sobre: **Digimon**, **Pokémon**, **Harry Potter** y **Random Walk**, entre otros temas. ¡Las cinco primeras cartas recibirán una sorpresa! Escribid a:
c/ Salamanca [illegible]
49028 Zamora

María, **Raquel** y **Berta**, de 12, 11 y 12 años respectivamente, quieren formar un club de manga y cartearse con aficionados a las siguientes series: **Pokémon**; **Digimon**; **La familia crece**; **Escuela de brujas**; **Inuyasha**, **Hamtaro**; **One Piece**; **Doremi**; **Sakura, la cazadora de cartas** y **Super Cerdita**. Las encontraréis en:
- **Berta Jareño López**, c/Fuensanta 70 3º A 30831 Javalí Viejo (Murcia).
- **María García Quinto**, c/Pico de la Panocha 4 4º A 30009, Murcia.

Kevin Arvelo López tiene 11 años y le gustaría cartearse con dibucolegas de 11 a 16 años. Tiene un club dedicado a los videojuegos de Nintendo. Si os animáis, su buzón está en:
c/Miranda 20
38350 Tacoronte (Tenerife)

Ángel y **Manolo Vicente Luzón** quieren formar un club de videojuegos, "Guías y trucos" para todos los aficionados a las consolas y a los juegos. Los interesados podéis escribirles a:
c/Cervantes 29
30100 El Puntal (Murcia)

Iván Franco Martínez tiene 14 años y querría cartearse con dibucolegas de 12 a 18 años a quienes les guste: **Harry Potter**, **Fushigi Yugi**, **Yu-Gi-Oh!**, **Karekano**, **Bola de Dragón** y los músicos **Merche**, **Vega** e **Iguana Tango**. Además, **Iván** está realizando una web sobre cómic y animación japonesa y busca colaboradores. Escribidle a:
c/Alfareros 4
30163 El Esparragal (Murcia)
o al e-mail: ivipozi@hotmail.com

Dibuartistas que molan

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas



Sergio Padilla Guerrero, Cartagena (Murcia).



Pablo [illegible] Ferrer, (Zaragoza).



Irene Martínez, Dénia (Alicante).



Fantasymanía

Volvemos a adentrarnos en el mundo de la magia, las espadas legendarias y la fantasía más desatada. Este mes toca humanos... Bueno, si contamos la parte humana que puedan tener las sirenas y algunos semielfos.

1 **Diego Contreras Contreras** nos escribe desde Bellavista (Huelva) y nos envía esta "Delfinarea", una dama del mar poseedora de dos colas y emparentada con los delfines. Su disposición en el papel es muy elegante, y el detalle de las membranas entre los dedos de las manos está muy conseguido. El color está bien aplicado, aunque si hubieras seguido la dirección de las colas al colorear, te hubiera quedado mejor, más vivo. Los cabellos nos recuerdan a los de **Medusa**, la Gorgona, porque parecen serpientes...

2 **Carlos Javier Morcillo González**, de Montornès del Vallès (Barcelona), ha realizado un dibujo de **Félix**, el protagonista de **Golden Sun II**, el popular RPG para GBA. Por lo visto, **Carlos Javier** lo conoce bien, porque se sabe todas sus características...

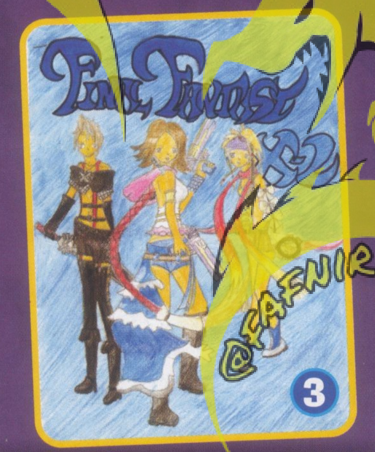
3 **Ainhoa Campos Zurriaga** es una dibucolega de 12 años que vive en Burjassot (València). Le encanta **Final Fantasy X-2**, por eso nos envía este dibujo de sus protagonistas realizado con todo lujo de detalles. Aunque el dibujo está hecho con lápices, **Ainhoa** ha repasado las letras con rotulador. Lo que ocurre es que las figuras se ven poco y se pierden un poco entre los colores. Si las entintas, ya verás cómo resaltarán mucho más.

4 **Juan José López Andrada** es un dibucolega de Mérida que nos envía este dibujo de dos guerreros luchando. Uno de ellos va enmascarado, aunque por su forma se podría deducir que es una especie de extraño ser humanoide. Están empuñando las espadas con energía y parece que el desconocido se lleva la peor parte. Lo que a nosotros nos gustaría ver es un fondo para enmarcar este combate: un bosque o una imagen de un castillo o un escenario apropiado. ¡Ánimo, **Juan José**! ¡Seguro que si lo intentas te queda genial!

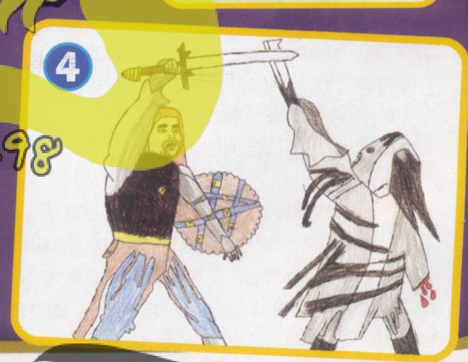

1



2



3


4

SOLUCIONES PASATIEMPOS

A

L	D	N	T	L	A	M	L
A	F	R	C	E	R	D	O
J	G	S	M	O	G	A	T
O	R	U	F	N	E	L	O
V	B	A	T	Q	I	N	M
A	P	E	R	R	O	K	I
S	I	T	U	M	O	A	F
E	L	E	F	A	N	T	E

B FAKIR

C

D ¡CUIDADO CON MI GARAJE!

E

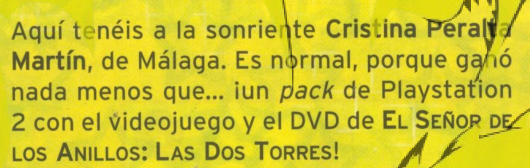


Las primeras en saltar serán Janet y Tiffany, las pulgas saltarinas amaestradas por Dibu que viven en el perro.



DIBU GANADORES

¡Aquí están de nuevo! Los ganadores de los dibuconcursos nos han enviado sus fotos con los regalitos que les han tocado. ¿Estás tú entre ellos, dibucolega?



Aquí tenéis a la sonriente **Cristina Peralta Martín**, de Málaga. Es normal, porque ganó nada menos que... ¡un *pack* de Playstation 2 con el videojuego y el DVD de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES**!



◄ **Simón Worth**, de 9 años, es un dibucolega de Valencia que está encantado con su Imaginext. Y por ahí vemos la dibuagenda... Así seguro que no se le olvida nada.

▲ Aquí está **Ricardo Pons**, de Barcelona, con su videojuego de **WESTERNER**... ¡y manta a juego! Y cómo no... con ¡Dibus!

Lorena Bueno Larraz, de Huesca, ganó una colección de libros **CÓMO DIBUJAR MANGA**, **CÓMO DIBUJAR ANIME** y un cofre de **CHOBITS**. Nos pregunta qué tiene que hacer para llegar a dibujar realmente bien. Pues antes que nada, **Lorena**, echarle la mano al primer volumen de **CÓMO DIBUJAR MANGA**. Y haz cada día, al menos, dos o tres dibujos. ¡Así seguro que progresas! ►



Álvaro Martínez Ramos, de Alicante, ya puede salvar la Tierra con los **Power Rangers** que le tocaron. Preparados, listos... ¡acción! ◄

▲ **Mara Petisco Gelis**, de Barcelona, está sentadita en el sofá de su casa con el pedazo de Laserstrike que ganó. ¡Es casi tan grande como ella!



► A **Sam Moraño**, de Sant Quirze del Vallès (Barcelona), le tocó un videojuego de **RUGRATS** para PlayStation 2. Además, **Sam** nos cuenta en su carta que le gusta mucho dibujar. ¡Sigue así, dibuartista!



▲ **Mª Asunción Berenguer Andreu** nos enseña las figuras de **Scooby Doo** y Shaggy que le tocaron. Ya veis que **Mª Asunción** es una fan de **Scooby** y, además, le encanta dibujar. ¿Os habéis fijado en el póster? ¿Y en los dibujos enmarcados?

◄ **Alma Porta**, de La Garrotera (Valencia), posa con el videojuego de **PATO BILL** para PlayStation 2, los propios **Aldo** y **Bill** en brazos y sus dos gatos.


El Club ¡Dibus!
Panel de dibujo
¡¡DEDICADO A CARMEN GÓMEZ Y CARMEN PÉREZ FELIZ CUMPLEAÑOS!!
DE: FRANCISCO PÉREZ GÓMEZ
ENTEI
SUICUNE
1- Francisco Pérez Gómez, Mollet del Vallès (Barcelona).
2- Dimitriy Tymchenko, Orihuela (Alicante).
3- Saray Ruiz Catalá, Elda (Alicante).
4- Francisco Javier Barranco Checa, Jamilena (Jaén).
5- Francisco Sánchez Pavo, La Batlloria (Barcelona).
6- Jorge Casasola Alepuz, Alicante.
7- Sara Córdoba Sereno, Barcelona.
8- Sonia Barranco Checa, Jamilena (Jaén).
9- Pilar Hernández Pizarro, Granada.

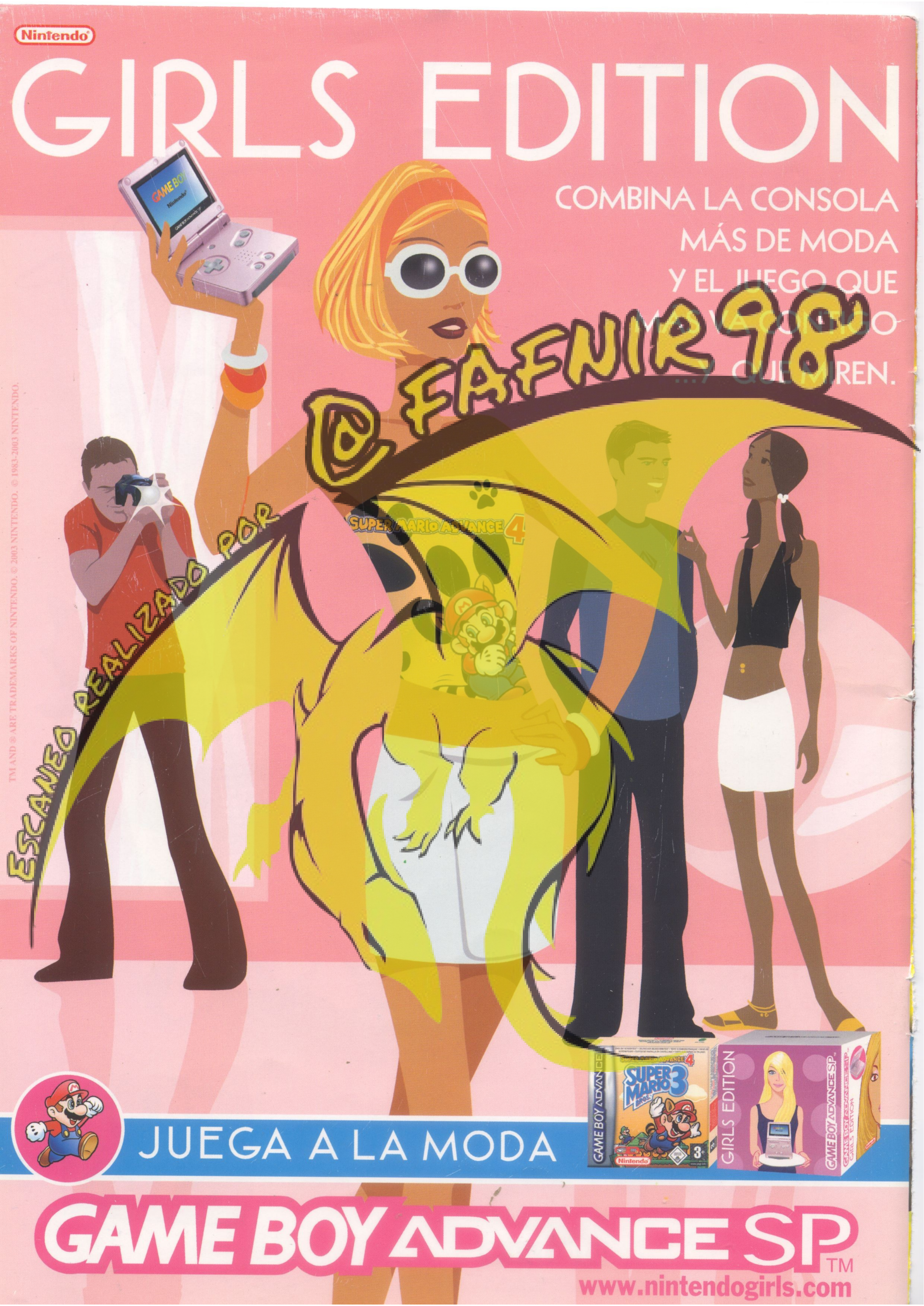


10- Esther Mas, Castellón de la Plana.
11- Alejandro Rodero Ferraz, Madrid.
12- Miguel Ángel Moyano Murillo, El Viso (Córdoba).
13- Irene Lozano Martínez, Madrid.
14- Silvia Nadal Fernández, Barcelona.
15- Roberto Ruiz Juan, Albatera (Alicante).
16- Jordi Giner Camarena, Gandía (Valencia).
17- [illegible] Migallón Martínez, Galapagar (Madrid).
18- Carmen Pazos Magariños, Agudelo (Pontevedra).



¡Dibu Tienda!
ESPECIAL NOVEDADES
SALÓ DEL CÒMIC
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL
Por teléfono: 902 120 144
Por fax: 93 265 23 10
Por e-mail: correo@normaeditorial.com
Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan 7-9 08010 Barcelona
Con la garantía de NORMA Editorial
Pedido mínimo 30 €
¡Pídelos desde casa!
AZUMANGA DAIOH VOL. 1
Ref. 012246001
CLAMP, CLUB DE DETECTIVES VOL. 1
Ref. 012247001
8 €
TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE VOL. 1
8 €
OFERTA DE SUSCRIPCIÓN
¡Te regalamos nuestra camiseta exclusiva... ...y una caja de ceras MANLEY!
12 revistas + camiseta ¡DIBUS! + caja de colores + gastos de envío gratuitos*
53 €
*VÁLIDO ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA.
RAVE VOL. 1
Ref. 012249001
8 €
BATGIRL AÑO UNO
Ref. 013203013
JSA TIERRA DE TINIEBLAS
Ref. 013211002
12,95 €
GRANDES CARTELES DE CINE EL ARTE DE DREW STRUZAN
25 €
NÚMEROS ATRASADOS
CUPÓN DE PEDIDO
CÓMO COMPRAR
• Recorta o fotocopia este cupón.
• Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a: NORMA CÓMICS Passeig de Sant Joan, 7-9 08010 Barcelona por fax al: 93 308 15 36 o por e-mail a: correo@normaeditorial.com
• Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
• Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
• No se admiten pedidos contra reembolso.
• Pedido mínimo: 30 €.
Para realizar tu compra, consulta antes con tus padres.
teléfono: 902 120 144
REFERENCIA | DESCRIPCIÓN | CANTIDAD | PRECIO | TOTAL
GASTOS DE ENVÍO 6 €
TOTAL
Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para la península.
DATOS DEL CLIENTE
Nombre y apellidos
Dirección
Teléfono
Población
C.P.
Provincia
FORMA DE PAGO
Tarjeta de crédito
Titular
Número
Fecha de caducidad
Firma
@FAFNIR98


POKéMON
ADVANCED™
Próximos sábados
5, 12 y 19 de junio
A partir de
las 9:35
¡¡No te pierdas los
maratones
Pokémon
Advanced!!
JETIX™
FOX KIDS™
DIGITAL+
Escaneo realizado por
@Fafnir98
© 2004 Fox Kids Europe. FOX KIDS and related names and logos are the exclusive property of the Twentieth Century Fox Film Corporation. JETIX name and logo © and (tm) Disney Enterprises, Inc. POKÉMON © 2004 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon, Pikachu, and all other Pokémon character names are trade marks of Nintendo.


Nintendo
GIRLS EDITION
COMBINA LA CONSOLA
MÁS DE MODA
Y EL JUEGO QUE
...Y QUE MIREN.
SUPER MARIO ADVANCE 4
JUEGA A LA MODA
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO 3
GIRLS EDITION
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE SP™
www.nintendogirls.com
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. © 1983-2003 NINTENDO.
ESCANEO REALIZADO POR @FAFNIR98